

**PRODUCCIÓN MULTIMEDIA PARA LA AGNICIÓN ESTÉTICA INDUCIDA DEL
PÚBLICO CALEÑO HACIA LOS ESPACIOS ARBÓREOS DE CIUDAD BOSQUE
(PARQUES CONECTADOS DEL LIMONAR)**

**JOSE ALFREDO POSADA PALACIO
ALEXÁNDER BUITRAGO SERNA**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2014**

**PRODUCCIÓN MULTIMEDIA PARA LA AGNICIÓN ESTÉTICA INDUCIDA DEL
PÚBLICO CALEÑO HACIA LOS ESPACIOS ARBÓREOS DE CIUDAD BOSQUE
(PARQUES CONECTADOS DEL LIMONAR)**

**JOSE ALFREDO POSADA PALACIO
ALEXANDER BUITRAGO SERNA**

**Pasantía de investigación para optar el título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
JAIME LÓPEZ OSORNO
Arquitecto**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2014**

Nota de aceptación:

**Aprobada por el comité de Trabajos de Grado
en cumplimiento de los requisitos exigidos
por la Universidad Autónoma de Occidente
para optar por el título de Diseñador de la
Comunicación Gráfica.**

CAROLINA LOURIDO

Jurado

CAROLINA LEDESMA

Jurado

Santiago de Cali, 28 de Noviembre de 2014

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	Pág. 7
INTRODUCCIÓN	10
1. PLANTEAMIENTO GENERAL DE LA PROPUESTA	11
1.1 ANTECEDENTES	11
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	15
3.1 OBJETIVO GENERAL	15
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. MARCOS REFERENCIALES	16
4.1 MARCO TEÓRICO	16
4.2 MARCO CONCEPTUAL	20
4.3 MARCO CONTEXTUAL	24
5. METODOLOGÍA	26
6. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS EN LA ZONA LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR ZONA 1.	27
6.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	27
6.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	29
6.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	30
6.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	31
7. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS EN LA ZONA LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR ZONA 2.	33
7.1 COROGRAFÍA DEL HABITAT (CH)	33
7.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	35
7.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	36

7.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	37
8. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS EN LA ZONA LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR ZONA 3	39
8.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)	39
8.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)	40
8.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)	41
8.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)	42
9. DETERMINACIÓN DEL “GENIUS LOCI” DE LAS DIFERENTES CONFIGURACIONES BOSCOSAS RECORRIDAS	44
10. CRITERIOS PARA EL DISEÑO DE LOS PRODUCTOS GRÁFICOS	45
10.1 LÍNEA DE DISEÑO Y COLOR	45
10.2 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA MARCA GRÁFICA DE LA ZONA DEL LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR	46
10.3 RECURSO FOTOGRÁFICO	46
10.4 GRAFICACIÓN DE ESPECIES ARBÓREAS	46
10.5 MULTIMEDIA	47
10.6 ASPECTO ESTÉTICO	49
11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
11.1 CONCLUSIONES	67
11.2 RECOMENDACIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	54

LISTADO DE ANEXOS

	Pág.
Ficha de Análisis de Datos	55
Guía de Especies Arbóreas	59
Presentación de Etapas del Proceso de Diseño	69
Aplicación Multimedia	71

RESUMEN

Desde el Proyecto de Investigación profesoral nombrado Ciudad Bosque, planteado por el Grupo de Investigación en Comunicación Gráfica, cuya línea de investigación en Gráficas Urbanas, realizó una convocatoria dirigida a los estudiantes que quisieran inscribir su trabajo de grado en la modalidad Pasantía de Investigación.

Tal convocatoria está dirigida hacia la producción multimedia, como investigación aplicada. Tales productos están destinados a la circulación gráfica del Paisaje Arbóreo Urbano, a partir de la metodología denominada Agnición Estética Inducida (A.E.I.), diseñada en la Primera Investigación de la Línea GRAU, cuyo informe titula: "Reconocer el Paisaje: diseño de un protocolo para la Agnición Estética Inducida del paisaje".

A cada equipo de pasantes, se le establece uno de los sitios seleccionados en el Programa de Investigación Ciudad Bosque, y recibe una inducción de 12 horas para la lectura y el estudio de los marcos teórico, contextual y conceptual de la investigación.

La metodología reúne varias visitas a cada sitio, con presencia de algún docente investigador, que por su dominio del protocolo, realiza con los pasantes una experiencia de A.E.I. Luego del rastreo de los datos recogidos tanto de la bibliografía especializada y del propio trabajo de campo realizado, se consigne la vida misma.racci desde Cernidad terminaresto en las Fichas de Análisis diseñadas para esta parte de rutina previa a la producción.

De la información acumulada, se deducen los aspectos o características que el producto multimedia destacará, para lograr que los usuarios tengan un acercamiento, así sea virtual, al paisaje. Luego, el Programa Ciudad Bosque, tendrá un tercer proyecto dedicado al trazado de rutas para recorridos presenciales, a cada uno de los sitios, siguiendo una secuencia didáctica que se diseñará sobre los principios de la Educación Ambiental.

En el actual informe, se consigna todo aquel material teórico-práctico, que soporta la producción multimedia que se anexa en archivo digital, referido al sitio que correspondió al equipo de trabajo integrado por sus autores, a saber Limonar Cali (parques conectados del sur) en la ciudad de Cali - Valle. Los materiales son los siguientes:

- Un Mapa Arbóreo de la Zona Limonar (parques conectados de El Limonar), producido mediante la recopilación hecha en trabajo de campo. Allí está la ubicación de cada especie arbórea plantada, especificando las tres zonas que conforman dicho espacio.

- El Análisis e Interpretación de Datos- Cualidades y Aspectos del Paisaje (parques conectados del Limonar). Comprende los datos consignados en las fichas técnicas, su análisis e interpretación.

- Una Guía de Especies Arbóreas de dicha Zona Limonar Cali. Se trata de la exposición gráfica de cada una de las especies arbóreas más distintivas de allí, expresadas en fotografías e información textual de carácter técnico.

- Una descripción de las Actividades de los Habitantes de dicho espacio, con la presentación de una serie de fotografías, donde se muestra de cada zona, los quehaceres de las rutinas sociales que allí se dan, en referencia a su paisaje arbóreo.

- Un esquema explicado de la Metodología y Desarrollo Gráfico del Proceso de Diseño. Es la presentación de las etapas de indagación y de creación tanto en la línea conceptual como en la línea formal, junto a la clasificación de la información. En torno a esto, se muestra un producto multimedia donde se hace un recorrido por las zonas arborizadas.

- Por último se agrega en archivo digital, la aplicación multimedia solicitada por los investigadores profesoraes, de acuerdo a las pautas definidas por la documentación textual y gráfica recopilada, en cada uno de los documentos anteriores.

Palabras claves: Grafías urbanas, Paisaje Arbóreo Urbano, Parques, Ciudad Bosque.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se presenta dentro de la investigación desarrollada por el Grupo de Investigación en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente, coordinado por el docente Jaime López O, en la línea de investigación llamada Grupo Grafías Urbanas (GRAU), orientada por el docente Arq. Jaime López Osorno.

El proyecto reconocido como Cali Ciudad Bosque busca generar el sentimiento de apropiación en los ciudadanos con relación a las configuraciones arbóreas a través de procesos de Agnición Estética Inducida (A.E.I.), metodología formada por los investigadores. Como apoyo a estos procesos, se diseñan diversos productos gráficos para la aproximación a nivel virtual a los espacios verdes y arborizados de la ciudad, como aprestamiento a otra etapa de la investigación en la línea GRAU, que será a nivel presencial, según la intención declarada del orientador.

La creciente urbanización ha concedido mayor relevancia a las construcciones aislando el plano visible del paisaje arbóreo en la ciudad, colocando en riesgo la supervivencia de un patrimonio paisajístico significativo, por ello se solicitó la creación de lo que se podría denominar un imaginario social en torno al que aquí se denominará Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU). Ese imaginario proyectado, está cobijado bajo el título CALI CIUDAD BOSQUE, que entraría a acompañar aquellos otros que la ciudad tiene, como lo son: Capital Mundial de la Salsa, Capital Deportiva, etc.

El planteamiento propuesto al director de esta pasantía de investigación para este Proyecto en particular, es el “Diseño de una propuesta de interfaz gráfica para un Producto multimedia”, con la intención de mostrar al público el espacio llamado parque conectados del Limonar, en donde se contendrán tres zonas principalmente.

La metodología diseñada para este proyecto no difiere en gran medida de las efectuadas para los proyectos de investigación, dado que se siguen paso a paso las fases que conforman las pautas teóricas y prácticas desarrolladas por el Grupo de Investigación, en su línea de Grafías Urbanas (GRAU), a saber: indagación, tratamiento de datos, interpretación, síntesis en dos niveles: el nivel teórico y el práctico, niveles que coinciden en una producción multimedia.

En la primera fase conocida como indagación, se realizó la búsqueda de la información, usando como base la producción intelectual ya efectuada, por lo que se concentró más en la lectura de los datos recolectados por el grupo, para tener una idea precisa del marco teórico y contextual del proyecto Cali Ciudad Bosque.

En lo que se refiere a la línea práctica, esta fase se centró en la identificación de los espacios que conforman parques conectados del sur, reconociendo el espacio, llenando la información de los materiales adaptados para esta fase, es decir, las fichas: escenográfica, corográfica, interactiva y sensorial.

La fase de tratamiento de datos, en la línea teórica, es la clasificación de los datos indagados y lo que permitió la complementación de la información analizada de la investigación realizada en el grupo profesoral. También, se llega en esta fase, a la definición de los elementos de diseño que se trazaron como propuesta gráfica para este proyecto. En la línea práctica, este sistema hace referencia al registro minucioso de cada una de las configuraciones arbóreas y al levantamiento del registro fotográfico realizado en cada zona para complementar la exploración.

En la tercera fase de interpretación de los datos compilados, se realiza la conceptualización de las fichas registradas y en la vía práctica se pone en forma gráfica los puntos que encierran la ubicación de las zonas a nivel esquemático.

La cuarta fase, consiste en la síntesis, en donde se argumentan teóricamente las condicionantes de diseño realizadas para la construcción gráfica de la marca y sub-marcas, además de los definitivos de la aplicación multimedia.

Por último se encuentra la quinta fase de aplicación, en donde se desarrolla el diseño y diagramación de las propuestas tanto para la marca del sitio dentro de Ciudad Bosque, como para el producto final (multimedia) con la información seleccionada.

Así el grupo de pasantes, trabajó en el diseño de este producto multimedia que finalmente plasmó y visualizó la configuración arbórea asignada, buscando originar en el usuario la admiración del paisaje urbano a rescatar. El producto multimedia es una expresión de parte del patrimonio natural existente en la zona, como también una herramienta para conocer y apreciar la diversidad, belleza y utilidad de especies arbóreas que concede el paisaje local.

1. PLANTEAMIENTO GENERAL DE LA PROPUESTA

1.1 ANTECEDENTES

Un atentado contra el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) de la ciudad de Cali, motivó la propuesta profesoral para una investigación que se ocupara tanto del registro como de la manera de acercar a los ciudadanos a ese carácter diferenciador que esta ciudad conserva, entre parques, avenidas, calles y sitios de significativa arborización.

La agresión se hizo evidente, cuando se recibió la noticia de la sentencia a muerte de cerca de 137 árboles de gran talla, motivada por el trazado de las vías que dispondrían las rutas del MIO.

A una protesta pública de los grupos ambientalista de la ciudad, siguió una etapa de convenio, que finalizó en un acuerdo para que sólo fuesen 37 los árboles removidos, y al compromiso de sembrar 3.000 árboles nuevos por parte del Proyecto MIO.

Pero los docentes del Departamento de Diseño y Publicidad de la UAO, profundizaron la reflexión sobre este evento histórico, formulándose la pregunta por el cómo garantizar que un atentado al PAU no volviera a repetirse. Dicha reflexión llegó a definir dos necesidades claras de la ciudad como espacio de las interacciones sociales. La primera, graficar el PAU de la ciudad, y la segunda, presentar a la ciudadanía cuál es y cómo es ese patrimonio, con el fin de crear conciencia de su valor paisajístico. Esto por supuesto, buscando construir poco a poco un nuevo imaginario social para ciudad, resumido en la expresión “Cali, ciudad bosque”.

La investigación de los profesores ha enfatizado pues, por promover entre los caleños, un reconocimiento del territorio en el que se desenvuelven, desarrollando procesos de agnición estética inducida, a partir de la interacción y captación sensorial de los diferentes escenarios boscosos que se hallan en la ciudad y que han permanecido prácticamente invisibles, a pesar de estar corrientemente al alcance de los ciudadanos, quienes según la previsión de la misma investigación, podrían disfrutar más y mejor de estos espacios.

A partir de la investigación desarrollada por la línea GRAU, se mostró una primera propuesta gráfico-visual en una gráfica en 2D que permitía dar una visión volumétrica de los elementos que conforman una de las distribuciones boscosas seleccionadas: el Parque Lineal Río Meléndez. El trabajo fue desarrollado por el diseñador Jefferson Montoya, quien se vinculó al proyecto con su trabajo de grado titulado: Diseño de una interfaz gráfica de un producto multimedia, para visibilizar los parques conectados del limonar.

Como segunda propuesta y bajo la modalidad de “pasantía de investigación” los ahora diseñadores Oscar Sierra, Diego Rivera y Luis Felipe Viveros, presentaron una propuesta que se separa del camino de la anterior, basándose en una aplicación gráfica editorial que estuviera a mayor alcance del público al que se quiere llegar.

Para ello presentaron una definición del imagen gráfico/visual que se tradujera en un Manual de Imagen Corporativa del Programa Ciudad Bosque, junto con el diseño de posibles piezas señaléticas que darían coherencia formal al Sistema de Ciudad Bosque.

La tercera propuesta, ya dentro la nueva modalidad de Pasantía de Investigación, fue desarrollada por los diseñadores gráficos Carolina Quispe, Viviana Giraldo y Alejandro López. Esta abarcó diversas configuraciones urbanas en donde la presencia arbórea era significativa en el Circuito Sur, para luego articular una red de estaciones y rutas por ese paisaje urbano. Para lo cual, plantearon una aplicación multimedia donde transmitían de manera esquematizada la información recopilada durante la investigación como: adaptación de la propuesta de los anteriores pasantes de la marca Cali Ciudad Bosque; diseño de sub-marcas para cada configuración arbórea y el Genius Loci para cada zona; presentación de cada zona en el mapa de Cali, y las configuraciones arbóreas del circuito en un plano tridimensional, con registros fotográficos.

La cuarta propuesta, desarrollada por los diseñadores gráficos, Lucas López, Sebastián Payán y Sandra Marmolejo, presentó el rediseño de la marca gráfica del proyecto de Ciudad Bosque junto con un manual de identidad visual, y seguidamente se desarrolló una multimedia para la visualización del Parque Lineal Río Meléndez, acompañada de toda la estructura y documentación pertinente según la recolección de información y su análisis.

En octubre 2011, el equipo de trabajo de Sebastián Nieto, Natalia Herrera y Melissa Lara, presentaron su informe de Pasantía de Investigación, el cual da

cuenta de los pormenores de la producción multimedia por ellos diseñada, correspondiente a Parque Lineal Río Lili.

De manera paralela al desarrollo del presente trabajo, otros pasantes se ocupan de otras dos configuraciones: Últimamente, el grupo conformado por Iván Daza, Diana Galvis y Vivian Daza, presentó la multimedia UNIVALLE: MUSEO FORESTAL DE CALI.

Se ha agregado a la colección, el producto PASEO DE LOS SAMANES, mostrando el tramo de la calle 5 desde Cosmocentro hasta Jardín Plaza, realizado por Alexandra Gutiérrez, Gustavo Rojas y Juan Felipe Rojas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Basados en el planteamiento del problema este proyecto pretende dar solución al siguiente interrogante: ¿Cómo contribuir por medio de un multimedia, con el mejoramiento de la calidad del encuentro entre los habitantes y el Patrimonio Arbóreo Urbano la Zona Limonar Cali?

1.3 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿De qué forma se clasifica y ubica el conjunto arbóreo del Limonar Cali – parques conectados del sur?
- ¿Cómo interpretar la información obtenida en las fichas, realizadas en la Zona el Limonar Cali – Parques conectados del sur?
- ¿Cuáles son las determinantes de diseño?
- ¿Qué información se hace necesaria para la indagación y producción de la multimedia el Limonar Cali – Parques conectados del sur?

2. JUSTIFICACIÓN

Consecuentes con nuestro desarrollo profesional y conscientes de nuestra labor de diseñadores de comunicación gráfica, optamos por la modalidad de Pasantía de Investigación para cumplir satisfactoriamente con nuestro Trabajo de Grado y lograr un producto determinante que combine eficazmente el diseño y la investigación como actividades complementarias.

La línea de investigación que se adapta perfectamente a nuestro interés tiene como nombre “Grafías Urbanas” y este a su vez posee una línea de investigación llamada Ciudad Bosque.

Esta línea de investigación tiene como meta principal lograr el diseño de diversas interfaces gráficas para inducir a los habitantes de la ciudad, a un proceso de conocimiento, valoración y apropiación de una de las características preponderante de la ciudad como es en este caso su Patrimonio Arbóreo Urbano, convirtiendo así a Ciudad Bosque en otro imaginario social caleño.

Esta modalidad de trabajo de grado, se basa en el desarrollo y aporte de conocimientos a un Grupo de Investigación. Nuestro producto final será una multimedia dirigida a los habitantes de la ciudad de Cali, para dar a conocer puntualmente parte de nuestro patrimonio arbóreo que poco a poco se ha ido perdiendo debido a la conciencia social y al deterioro natural.

Por esta razón se asigna para este proyecto, el tema-problema de la Zona Limonar Cali – parques conectados del Limonar, que a su vez formará parte de una gran multimedia que desarrollará toda la zona arbórea de Cali, siendo este el aporte principal que como académico dejaremos para la conclusión de un macro-proyecto como Ciudad Bosque.

Es predecible que los usuarios del producto generado, se den una aproximación a este lugar representativo del paisaje urbano, pues al concederle una interfaz gráfica, acentuando sus características, la vivencia estética sea enriquecida.

A largo plazo, y efectuando los propósitos señalados por el macro-proyecto Ciudad Bosque, se ayudará a la construcción de un nuevo imaginario para la ciudad, destacando una de las ventajas comparativas de la capital del Valle, frente a otras ciudades del país.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una multimedia que tenga como temática el Patrimonio Arbóreo Urbano del Limonar Cali – parques conectados del sur, que contribuya a visibilizarlo y el mejoramiento de la calidad de la interacción entre los habitantes de la ciudad y su entorno urbano.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar sobre el conjunto arbóreo que posee el Limonar Cali – parques conectados del Limonar, definiendo así su clasificación y ubicación específica.
- Interpretar la información obtenida por medio de fichas técnicas de levantamiento de datos, en las visitas realizadas a la Zona Limonar Cali – parques conectados del Limonar.
- Compendiar, relacionar e interpretar la información considerada importante y necesaria para el desarrollo de la multimedia la Zona Limonar Cali – parques conectados del Limonar, en sus fases de preproducción, producción y postproducción.

4. MARCOS REFERENCIALES

4.1 MARCO TEÓRICO

A partir del concepto de Javier Echeverría, quien afirma que el “cuerpo humano como un primer entorno del ser viviente, es un dispositivo con el que el ser vivo se relaciona con el entorno geofísico en el que habita”¹, dando a entender que el uso de la interfaz funciona para comunicarse con el exterior, siendo un dispositivo que *permite relacionar al ser vivo con su entorno físico y social*, conectándose la percepción y la expresión como las formas como el ser humano se manifiesta, dado que es una forma de comunicación que permite que los demás reconozcan e interprete lo que requiere dar a entender, siendo por ello el principio de la interacción, en el que se base la vida misma.

El análisis de la percepción ha llevado a que a través de la historia se haya ido reflexionando sobre el término estética, conocida inicialmente como aquella manifestación que se da cuando se percibe lo bello, es por ello que anteriormente se daba una relación estrecha entre belleza y estética viéndose como términos similares, pero después de un largo análisis, se puede afirmar que la estética abarca mucho más, ya que analiza también lo que se conoce como lo feo, lo desagradable, etc., derrumbándose el paradigma que solo incluía lo bello, dado que la estética se da siempre y cuando se presente una sensación que puede considerarse lo agradable a lo desagradable.

Aunque no solo basta sentir sino poder tener la experiencia estética ya que muestra un inicio perceptivo que define las diferentes respuestas que se tiene antes los elementos, dándose la posibilidad no solo de percibir sino poder interactuar y lograr que todos los sentidos se vean involucrados en este proceso.

El fin de la experiencia estética es la fruición, conocido también como goce, reconocido principalmente por aquellas actividades que entretienen al público, aunque cabe recalcar que existe un límite ético que no permite que el goce se desborde hacia lo que puede hacer daño a los demás, y es por esto que se proponen una serie de valores éticos que trazan unas conductas humanas para que se dé la convivencia en sociedad, ofreciendo una orientación para la sobrevivencia de la especie.

Hoy en día, una de las principales orientaciones se dirige hacia el valor de la vida ecológica, dado por el creciente riesgo de extinciones que se han presentado, ya que en tiempos pasados la preocupación por las especies no se veía como una prioridad, sino la necesidad de construir y aumentar la economía, es por esto que la orientación ha ido variando hacia una estética comprometida más con la vida y se da la manifestación del goce siempre y cuando la vida se conserve.

Esto se recalca porque no siempre existe una orientación, que permita descubrir como una experiencia estética puede resultar agradable sin tener que estar directamente relacionada con las experiencias que solo alimentan las necesidades personales y aportan poco a la vida. La creación de sujetos orientados proponiendo una experiencia para que las personas reconozcan el paisaje y lo defiendan, al descubrir el goce puede experimentar frente a esto. Esto es conocido como una estética de compromiso ético, ya que se valora la vida y no solo se disfruta.

El trabajo planea que las personas del común puedan tener una experiencia que vaya más allá de la estética del sitio sino de todo “el acontecer social”, dado que no solo es “la poética” sino “la prosaica”, es decir, la cotidianidad en todo lo que esta tiene de cósmico (orden) como de caótico (desorden) relativizados en a cada cultura”¹ según Katy Mandoki, dado que para algunos solo se perciben árboles, con cierta orientación pueden llegar a descubrir que encierran cierta estética que si el observador se detiene a detallar puede disfrutar de la experiencia estética, dado que muchas personas pasan a través de estos espacios de manera distraída y no la disfrutan, al no habérseles enseñado una cultura basada en el aprecio y sentido de pertenencia por el bosque con el que la ciudad cuenta por lo que no hay niveles de contemplación sino que las personas viven en un constante ir y venir sin sentido.

Katy Mandoki también explica el puente entre la estética y la comunicación, definiendo la estesis como el resultado de la condición corporal de cada ser viviente, la interfaz del cuerpo es la que lo posibilita la estesis ya que la forma como nos mostramos ante los demás permite comunicar y lograr sentir la experiencia con el exterior a través de los sentidos. Según Mandoki, la estesis no está dada de manera personal sino para comunicar, definiendo al ser humano como un ser social, equipado para disfrutar de las diversas experiencias a través de los sentidos de la visión, olfato, oído, tacto y gusto.

¹ MANDOKY, Katia. Estética y Comunicación. Bogotá: Grupo Editorial Norma, 2006. P. 14.

Es por ello que se plantea la planeación de circuitos que invite a las personas a disfrutar de la experiencia estética, propiciando una vida social que comunique seguridad y anime la incursión urbana en estos espacios.

El establecimiento de rutas del paisaje urbano permite hacer estético el paisaje, con el apoyo de guías que obtengan registros de los perceptos de los sitios, es decir sus características sean valoradas en mayor medida, permitiendo identificar los patrones de cada uno de las configuraciones para que los actores del recorrido tengan una experiencia inducida y vaya construyendo sus propios perceptos y valoren los patrones reconocidos para que sean transmitidos a las futuras generaciones y así logre crear una Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU).

Que es una interfaz Gráfica: La interfaz gráfica de usuario, conocida también como **GUI** (del inglés *graphical user interface*) es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador.

Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa, para facilitar la interacción del usuario con la computadora. En el contexto del proceso de interacción persona-ordenador, la interfaz gráfica de usuario es el artefacto tecnológico de un sistema interactivo que posibilita, a través del uso y la representación del lenguaje visual, una interacción amigable con un sistema informático.

El tipo de interfaz es: Interfaz de usuario de pantalla táctil. Algunos GUIs son diseñados para cumplir con los rigurosos requisitos de los mercados verticales. Éstos se conocen como "GUIs de uso específico." Un ejemplo de un GUI de uso específico es la ahora familiar *touchscreen o pantalla táctil* (pantalla que al ser tocada efectúa los comandos del ratón en el software). Se encuentra actualmente implementado en muchos restaurantes y en muchas tiendas de autoservicio de todo el mundo. Fue iniciado por Gene Mosher en la computadora del ST de Atari en 1986, el uso que él específico en las GUIs de pantalla táctil ha encabezado una revolución mundial en el uso de las computadoras a través de las industrias alimenticias y de bebidas, y en ventas al por menor.

- Otros ejemplos de GUIs de uso específico, relacionados con la pantalla táctil son los cajeros automáticos, los kioscos de información y las pantallas de monitoreo y control en los usos industriales, que emplean un sistema operativo

de tiempo real (RTOS). Los teléfonos móviles y los sistemas o consolas de juego también emplean las pantallas táctiles. Además la domótica no es posible sin una buena interfaz de usuario, o GUI. Una interfaz de hardware, a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla visualizadora.

- Una interfaz de software, destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas de control, a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla.
- Una interfaz de Software-Hardware, que establece un puente entre la máquina y las personas, permite a la máquina entender la instrucción y al hombre entender el código binario traducido a información legible.

Pero las interfaces se encierran en un gran grupo como son descriptivas o basadas en órdenes, donde el usuario introduce una consigna que interpreta la interfaz, lo cual le obliga a memorizar una serie de órdenes que le dan acceso a las funciones deseadas. El usuario elige la acción deseada mediante la introducción de un verbo que denota la acción, casi siempre va seguido de una serie de atributos. Existe otro tipo de interfaz la cual se llama selectiva o basada en menús, es donde el usuario selección de las diversas alternativas presentadas por la interfaz. Aparecen opciones, entre las que el usuario podría elegir una. El menú puede variar, como también la forma de acceder a las distintas opciones en pantalla.

Las interfaces están regidas por cuatro técnicas las cuales son: ventanas (Windows), Iconos, menús y dispositivos apuntadores, por lo que reciben el nombre de WIMP.

¿Cuál es su funcionalidad?

Es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. Normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar.

Nuestra interfaz Parques Conectados del sur está representada por las siguientes características.

Las características de nuestra interfaz:

- Facilidad de comprensión, aprendizaje y uso.
- Representación fija y permanente de un determinado contexto de acción (fondo).
- El objeto de interés ha de ser de fácil identificación.
- Diseño ergonómico mediante el establecimiento de menús, barras de acciones e iconos de fácil acceso.
- Las interacciones se basarán en acciones físicas sobre elementos de código visual o auditivo (iconos, botones, imágenes, mensajes de texto o sonoros, barras de desplazamiento y navegación...) y en selecciones de tipo menú con sintaxis y órdenes.
- Las operaciones serán rápidas, incrementales y reversibles, con efectos inmediatos.
- Existencia de herramientas de Ayuda y Consulta.
- Tratamiento del error bien cuidado y adecuado al nivel de usuario.
- La tipografía y el tratamiento del color son dos elementos a los que hay que prestar especial importancia ya que contextualiza el tema, poniendo especial cuidado en el diseño de las formas y la coherencia interna entre ellas.

4.2 MARCO CONCEPTUAL

Paisaje: Es un término que se utiliza de manera diferente por varios campos de estudio, aunque todos los usos de términos llevan implícita la existencia de un sujeto observador y de un objeto observado (el terreno) del que se destacan fundamentalmente sus cualidades visuales y espaciales². En esta definición cabe mencionar tres aspectos fundamentales: “la dimensión física (el paisaje es el territorio), una dimensión subjetivo y cultural (es una porción de territorio, pero sin olvidar los valores subjetivos que la población le atribuye) y, finalmente, la dimensión temporal/casual (el aspecto del paisaje como resultado de la interacción entre el hombre y la naturaleza).³

² WIKIPEDIA. Definición de Paisaje. [En línea]. Disponible en internet: <<http://es.wikipedia.org/wiki/paisaje>>. [Citado el 28 de mayo de 2014].

³ ASKASIBAR, Miren. Tras una Definición del Paisaje, *Euskonews & media*. [en línea]. Disponible en internet: <<http://www.euskonews.com/0011zbk/gaia1106.html>>. [Citado el 28 de mayo de 2014].

Gráfica del Entorno: Es una rama perteneciente al diseño gráfico, la cual se hace presente regularmente por medio de la señalética, que según las definiciones que se plantean alrededor de este tema, está basada en el estudio y desarrollo de un sistema de comunicación visual sintetizado en un conjunto de señales o símbolos que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas en aquellos puntos del espacio que planteen dilemas de comportamiento, como por ejemplo dentro de una gran superficie⁴.

Gráfica del Paisaje: Son las representaciones que la especie humana realiza del paisaje, tanto física como mentalmente. Es entonces el diseñador el encargado de intervenir las gráficas del paisaje considerando los aspectos señaléticos de este. Si se agrupan todas esas manifestaciones del entorno artificial y natural, la gráfica pasa a ser parte de un amplio campo de intervención del diseño gráfico y otras disciplinas.

Imaginario Social: Es una expresión forjada por Cornelius Castoriadis, con la que frecuentemente hoy algunos investigadores sociales o periodistas sustituyen términos como “mentalidad”, “conciencia colectiva” o “ideología” como forma de designar las “representaciones sociales”.

El concepto de “imaginario social” constituye una categoría clave en la interpretación de la Comunicación en la sociedad moderna como producción de creencias e imágenes colectivas. Lo deseable, lo imaginable y lo pensable de la sociedad actual encuentra definición en la comunicación pública. Por lo cual, esta se convierte en el espacio de construcción de identidades colectivas a la manera de “verse, imaginarse y pensarse y pensarse como”. Esta perspectiva permite entender las cuestiones de cultura como desde la reflexión de la identidad a la reflexión sobre la diversidad.⁵

⁴ Joan Costa Institute. Definición de comunicación visual y lenguaje esquemático. [En línea]. Disponible en internet: < <http://www.joancostainstitute.com> >. [Citado el 28 de mayo de 2014].

⁵ SERRANO Luis Antonio y SÁNCHEZ María Luisa. La cosmovisión del trabajador social como parte de la institucionalidad. [En línea]. Disponible en internet: < http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/vinculos/pdfs/vinculos3/1inv_cosmovision.pdf >. [Citado el 28 de mayo de 2014].

Genius Loci: En la mitología romana es conocido como “El genio del lugar”⁶ Actualmente, es término se usa para hacer referencia a los aspectos característicos o distintivos de un lugar. Este principio consiste en la adaptación de los diseños al contexto en que se ubican.

Patrimonio Cultural: Es el conjunto de todos los bienes materiales (tangibles) o inmateriales (intangibles), que, por su valor propio, deben ser considerados de interés relevante para la permanencia de la identidad y la cultura de un pueblo. Es la herencia cultural propia del pasado, con la que un pueblo vive hoy y que transmitimos a las generaciones futuras.

Es decir, “el patrimonio cultural está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad” o identidad de un pueblo, “tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, entre otros más”.⁷

Percepción: La percepción es la impresión del mundo exterior alcanzado exclusivamente por medio de los sentidos, es decir, es una interpretación significativa de las sensaciones. Limitando el estudio de las percepciones solo al campo visual, se dice que es la interpretación o discriminación de los estímulos externos visuales relacionados con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos.

El acto perceptivo, aunque cotidiano y realizado con automatismo, no es nada simple y tiene múltiples implicaciones, pues es evidente que el mundo real no es lo que percibimos por la visión, y por ello se precisa de una interpretación constante y convincente de las señales recibidas.⁸

⁶NORBERG Christian. Genio de lugar, identidad y paisaje. [En línea]. Disponible en internet: < <http://es.slideshare.net/TooSopesens/el-genio-del-lugar-identidad-y-paisaje-15235412>>.[Citado el 28 de mayo de 2014].

⁷Proyecto de acuerdo no. 038 de 2007. Definición de Patrimonio Cultural de la Nación. [En línea]. Disponible en internet: < <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=23067>>.[Citado el 28 de mayo de 2014].

⁸Percepción visual. Definición de las percepciones. [En línea]. Disponible en internet:< <http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>>.[Citado el 28 de mayo de 2014].

Configuración Boscosa: Se entiende como la composición de plantas y animales diversos, mayores y menores, que interaccionan entre sí, cumpliendo las diferentes fases: nacer, crecer, reproducirse y morir, dependiendo unos de otros a lo largo de su vida. Esta composición ha alcanzado un equilibrio que, de no ser interrumpido, se mantendrá indefinidamente y sufrirá transformaciones muy lentamente durante miles de años.

Interfaz Gráfica: La interfaz gráfica de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo, normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar.

El repertorio de tales elementos gráficos, es diverso en una interfaz gráfico visual, que bien puede sintetizarse partiendo del aporte de Abraham Moles cuando define los recursos combinatorios del grafismo funcional⁹:

- El espacio gráfico conocido como el formato de la superficie del soporte físico que carga los grafismos¹⁰.
- Los grafismos estructurales o informacionales; bien sean geométricos o espaciales, emblemáticos, señaléticas, de identidad o textuales.
- La imagen, de origen de mancha o trama, o de origen trazo o línea, en sus diversos niveles, de iconicidad: fotografías, caricaturas, esquemas, ilustraciones.
- El texto, normalizado o espontáneo según el código tipográfico que se use.
- El color en sus diversas categorías de uso (icono, connotativo, esquemático).

Al definirse estos puntos, el concepto interfaz gráfica se consolida y permite al diseñador trabajar sobre una base para formular propuestas adecuadas en cuanto a forma, función y concepto.

⁹ MOLES, Abraham. Grafismo Funcional. Enciclopedia del Diseño. Barcelona: Ediciones CEAC, 1990, p. 121.

¹⁰ Ibid. P. 121.

4.3 MARCO CONTEXTUAL

4.3.1 Contexto local. La Ciudad Santiago de Cali se encuentra ubicada al suroeste de la capital colombiana Santa Fe de Bogotá. La ciudad como parte de la Región Pacífica es la capital del Valle del Cauca; cuenta con una extensión de 564 Km² y su zona urbana está ubicada al sur de Cali. Al inicio, el panorama urbanístico y arquitectónico estaba caracterizado por conjuntos habitacionales de un piso o dos pisos, constituidos por unidades familiares dispuestas en loteos regulares, con calle hoy muy arborizadas completamente, completamente pavimentadas y magnificadas por la existencia de amplios antejardines (urbanización Limonar y Capri) y dotadas de todos los servicios.

La comuna en la actualidad está compuesta por 32 barrios, solo seis de ellos legalizados por el acuerdo municipal, en los cuales habitaban calculo en el 1996 – 180.000 personas, la mayoría de ellas pertenecen a los estratos altos y medios de la población con altos índices de alfabetismo, empleo, ingresos y con los más altos costos de construcción de la ciudad y el mayor número de automóviles particulares.

En toda comuna predomina lo vehicular sobre lo peatonal con excepción de las anteriores descripciones, de los espacios arbóreos, la zona del Limonar está conformada y compuesta de la siguiente manera:

- ❖ Bosque natural 15.379 hectáreas
- ❖ Bosque plantado 517 hectáreas
- ❖ Rastrojo 1.075 hectáreas
- ❖ Vegetación Natural 290 hectáreas
- ❖ Pasto natural 8.696 hectáreas
- ❖ Cultivo denso 305 hectáreas
- ❖ Frutales 114 hectáreas
- ❖ Recreación y Parques Naturales 626 hectáreas
- ❖ Zona Urbana 497 hectáreas
- ❖ En TOTAL: 29.877 hectáreas en uso

“De las 56.025 hectáreas que abarca el municipio 24.199 hectáreas se han identificado con problemas de erosión desde ligera y muy severa distribuida así: 4987 hectáreas de erosión ligera, 11.117 hectáreas de erosión moderada, 6864 hectáreas de erosión severa y 1321 hectáreas de erosión muy severa. Esta degradación de los suelos se origina por la incompatibilidad entre el uso actual y potencial, lo que lleva a la descomposición de los elementos menores y a su

alteración, presentándose las inundaciones como consecuencia de la deforestación, la remoción del suelo, y alteración de los causes”.¹¹

Desde el 2005 en la ciudad se ha desarrollado un proyecto que se veía como otro generador de problemas ambientales, este es conocido como MASIVO INTEGRADO de OCCIDENTE (MIO), el cual no solo proponía el desarrollo a nivel de transporte dentro de Cali, sino que como efecto colateral sentenciaba a muerte a una población de árboles de gran talla, ubicados dentro de la ciudad, principalmente en la Calle Quinta, en esta zona se encontraban los principales árboles prontos a eliminar porque se despertó la conciencia de cierta cantidad de habitantes, que reconocieron este efecto como un arboricidio, argumentando que la mayoría de estas especies hacen parte del patrimonio histórico de la ciudad.

Esta puesta en marcha obligó a los representantes y directivos del proyecto (MIO) a rediseñar una parte de las vías y estaciones, reduciendo solo 37 el número de árboles que serían eliminado o trasplantados, y comprometiéndose a sembrar otros 3.000 como parte conjunta del proyecto integral MIO. Es por esto que es necesario registrar el Paisaje Arbóreo Urbano de Cali, para asegurarse y apropiarse de un sentido de identidad de un posible imaginario social de Cali como una Ciudad Bosque.

4.3.2 Contexto del sitio. La Zona del Limonar (parques conectados del Limonar). Estas circulaciones convergen en espacios como puentes y pequeñas zonas verdes, originando un flujo espacial variado, que no permite al usuario, percibir la sensación de encierro.

La densidad arbórea, que será figurada en el apartado siguiente cuando se trate sobre la interpretación de los resultados arrojados por las Fichas Técnicas con que el proyecto Ciudad Bosque cuenta como instrumental básico para la recopilación de las características del paisaje de los sitios que integran el sistema.

¹¹Problemática ambiental del municipio Santiago de Cali. Problemática Ambiental Del municipio. [En línea]. Disponible en: <<http://www.contraloriacali.gov.co/archivos-pdf/informes/recursos/Capitulo%2011/11NE%20CAPITULO%20XI%20web.doc>>. Citado el 29 de mayo de 2014].

5. METODOLOGÍA

Este proyecto utiliza el método A.E.I. (Agnición Estética Inducida) planteado como un proceso didáctico que se pone a prueba en una situación mediatizada e implementada en diferentes espacios de la ciudad. Este proceso se sustenta en un cuerpo de principios desarrollados entre las disciplinas que estudian el paisaje. La metodología permite contar con los datos desde la mirada experta, consignados en los instrumentos de recolección y clasificación (fichas). El estudio tiende a captar lo que en la teoría del paisajismo han dado por denominar “el Genius Loci” o “espíritu del lugar”, para acentuar en las representaciones, las características que lo muestran.

La agnición es un término que equivale en cierta forma a un reconocimiento que las personas hacen de alguien o de algo, previamente visto. Es una operación cognitiva que parte de la experiencia previa de los sujetos. Las orientaciones contemporáneas respecto a la estética de la vida cotidiana, tienden a la creación de experiencias de agnición, asistidas por personas que han logrado por anticipado, vivencias respecto al objeto estético y operen como mediadores de la experiencia estética de otros, por lo cual, la agnición estética ,recibe el calificativo de Inducida.

6. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS EN LA ZONA LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR ZONA 1.

6.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)

Consiste en captar lo que el lugar pueda expresar con relación al “aspecto provocador”. Este documento por lo tanto almacenará aquella información que trate de hacer inventario del lugar, donde exponga un ambiente que está integrado por un telón de fondo, unos actores, un amueblamiento, etc. En términos gráficos, vendría siendo EL MAPA del lugar.

El documento está compuesto por: un factor, unas características y unos elementos variables.

La Zona del Limonar (parques conectados del sur), Tiene 1 recorrido posible “como es una línea de secuencia”, se pasa un parque y al atravesar la calle continua el siguiente, desde (kra 66 con calle 10) hasta el puente (kra con calle 10).

6.1.1 Factor CH1 ambiente. Determinado como la interrelación de los elementos presentes, incluyendo los actores. En la Zona Limonar, parques conectados del sur La zona 1 del lugar está comprendida por un espacio natural, la distribución urbana se compone de corredores y de senderos, el microclima que se aprecia en el lugar en cuanto a la temperatura es media, con relación al viento es media, de acuerdo a los lugares de sombra es media-baja, la humedad del lugar es media-alta. La luz es natural y también algo de artificial para las noches en los espacios libres, en los edificios artificial y hay senderos, pisos y mucho verde a su alrededor. De acuerdo a los estímulos físicos (efectos físicos producidos por el ambiente susceptible de ser captados por sus actores), como sonido por parte de los carros, río, los ciudadanos y animales.

6.1.2 Factor CH2 entorno. Componentes presentes entre las fugas visuales cercanas y lejanas originadas desde el punto de vista del observador. En la Zona Limonar, Parques conectados del Limonar La zona 1 el plano de alcance del cono visual limitado por el horizonte y relacionado con la amplitud de paneo del espectador es de carácter panorámico, pues es un lugar abierto donde la mirada se hace con un movimiento horizontal lineal y vertical ya que tiene árboles de gran altura, no corta la línea de visión. Según su aproximación al observador; se da en primer lugar la vegetación, en segundo lugar el observador se encuentra con la edificación.

6.1.3 Factor CH3 actores. Al estar tan arborizada la zona 1 de Limonar, Parques conectados del Limonar, la flora que se encuentra en esta zona como los árboles, arbustos. A un alta escala se ven los árboles después se ven los arbustos, pues en esta zona 1 se caracteriza por ser tan cortos los espacio entre árboles.

En la zona1 las especies dominantes son las que tienen un valor de recordación del lugar como: Las acacias y chiminangos que están en toda la entrada del recorrido con kra66 con calle 10, también en esta zona se encuentra gran cantidad de ficus y gualandayes, en la parte de atrás de la Zona 1 también hay otras especies como: el mango, el Chambimbe, Casco de buey, Acacia blanca, el Samán y la Acacia.

En cuanto a la fauna los animales presentes son los perros y los pájaros, insectos y su permanencia en el lugar es pasajera. Se observa el movimiento de la sociedad de acuerdo a la población presente en la Zona. Las actividades en esta zona son caminar y trotar, la edad y género es adultos tanto femenino como masculino y jóvenes tanto femenino como masculino.

6.1.4 Factor CH4 amoblamiento. De acuerdo al área del Limonar, Parques conectados del Limonar zona 1, se observó objetos que ocupan y establecen el espacio: grafía con mensajes de “Amor”, “propiedad” e ilustraciones que muestran libre expresión. Donde tienen sus respectivos corredores y senderos.

6.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)

Son las características que entrelazan o relacionan los elementos presentes, para la evaluación de la cualidad escenográfica, se tienen en cuenta los siguientes factores:

6.2.1 Factor CE1 variación espacial. La zona del Limonar, Parques conectados del Limonar hay mucha concentración de especies arbóreas eso permite que el grado de fluctuación entre espacios abiertos y cerrados sea media, además que es un espacio donde hay edificios residenciales, eso hace que la fluctuación de alturas naturales y artificiales sea media. Cosa que no sucede al diferenciar entre pisos duros y blandos, porque su presencia es baja en comparación con la diferenciación entre el piso natural y artificial sea alto por la presencia de césped y de cemento.

Por densidad arbórea la presencia de marañas o barrera que dificultan el tránsito es de una baja notoriedad. La presencia de áreas sombrías naturales es media y se da por los dos lados de la zona 1 es decir por lado y lado de la ribera, donde la puesta a escena del color en los elementos naturales es media.

6.2.2 Factor CE2 visualidad. En la zona del Limonar, Parques conectados del Limonar, la presencia de árboles es media y la visión panorámica es media desde cualquier punto de vista, así como el dominio del horizonte.

La escala de parámetros naturales y artificiales es alta y se hace visible en los edificios, haciendo necesario el uso de los senderos. Por lo tanto el espacio que tienen los caminos artificiales es mayor en esta zona.

Por no haber tanta densidad de la flora, hace evidenciar de una mixtura entre la flora silvestre no tan predominante como la flora proyectada de alguna forma por el hombre.

6.2.3 Factor CE3 intervención orientada. En el Limonar, Parques conectados del Limonar se hace visible una baja. De mediana forma la evidente previsión de barreras naturales y de profusión de árboles y otros tipos de fauna hay variedad de color.

6.2.4 Factor CE4 flujos y actividades de actores. La zona del Limonar, Parques conectados del Limonar, es un continuo devenir de actores que se pasean por esta zona. Se caracteriza por ser un espacio que se ve un flujo normal de gente, pues es un ambiente que se combinan con lo cultural, por lo tanto la diversidad de usuarios es media. Por lo tanto la actividad es pasiva en recreación.

Los usuarios de la zona, se dividen en dos grupos de acuerdo a las actividades como se muestra a continuación:

Deportista: Persona que busca espacios para hacer deporte y tener una mejor salud.

Caminante: Persona interesada en pasar por ahí por alguna necesidad.

6.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)

6.3.1 Factor CS1 fisiografía. En la zona del Limonar, Parques conectados del Limonar, no es tan notoria la media densidad de flora y de fauna, donde predomina la habitual sobre la pasajera, por la dispersión que hay en algunos de los sectores más que en otros de la misma zona. La evidencia de una geomorfología dominante es alta, la presencia de aguas en la zona es alta, en cambio las áreas de sombrío natural y de marañas no es muy alta ni muy baja pero si la presencia de color en los elementos naturales es normal.

6.3.2 Factor CS2 arquitectura. La zona del Limonar, Parques conectados del Limonar, se observa con un alto grado de presencia volumétrica fijas y no de forma transitoria, es evidente el color de los volúmenes artificiales, no es muy notoria la diferencia de nivel de pisos, pero si tiene un alto nivel de sombrío artificial por parte de los edificios que hacen parte de la zona. Por ende tiene alumbrado por los sectores donde hay recorridos.

6.3.3 Factor CS3 imbricación perceptiva. En el Limonar, Parques conectados del Limonar, El reconocimiento de los espacios donde hay calor y fresco es a mediana escala provocado por atmósferas de cobertura natural es a mediana escala, la artificial es mediana también. Otros elementos como los olores desagradables, sonidos abundantes, se presentan en un bajo grado.

6.3.4 Factor CS4 vivencia del lugar. La zona del Limonar, Parques conectados del Limonar se reconoce por ser un espacio de un mediano dinamismo a las afueras de los edificios por lo tanto tiene una atmósfera tranquila y solitaria, es de un mediano entorno de singularidad que se puede observar por lo tranquilo por ser un espacio muy agradable los árboles se ven muy dispersos en esta zona, es decir no se perciben muy bien de forma sinestésica. Por lo tanto la compenetración entre lo natural y lo artificial es media.

6.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)

6.4.1 Factor CI1 interpretación de los atributos del lugar. En la zona del Limonar, Parques conectados del sur se percibe un lugar cuidado, debido a que lo primero que se ve antes de la arborización es un recorrido y césped en buen estado.

Existe un contraste geomorfológico de nivel medio entre las superficies planas y un nivel de depresión, esto lleva a que la continuidad morfológica sea constante y la escala sensorial disminuya porque no hay una profusión de fauna ni una densidad de la misma.

6.4.2 Factor CI2 generación de sentidos asociados. Limonar, Parques conectados del Limonar genera un sentido de nostalgia bajo, es decir el lugar de la expresión artística donde el contacto que los actores tienen con el espacio es más bien alto. Puesto que la zona ofrece un ambiente amigable, expresado en el cuidado, tanto por las estructuras arquitectónicas como por el área arbórea que presenta el lugar, por lo tanto la densidad de actores que interactúan con el espacio es media.

Debido a que la densidad arbórea del lugar no es ni muy baja ni muy alta por la dispersión de los árboles llevan a que el sentido de amplitud sea medio. El sentido de control del espacio es medio, debido al buen estado que se percibe al trato que se le da a la flora.

La atmósfera de compañía y de buena presencia de los actores, puede llegar a incrementar los actores.

6.4.3 Factor CI3 experiencia sinestésica. La experiencia por interacción entre el individuo, el entorno y lo arbóreo puede llegar a presentar sensaciones de interés, asombro y bienestar; proporcionando una experiencia de impresión, alegría, calma. La recreación que la zona genera es un nivel de mística medio, tranquilidad y calma, el nivel de reverencia es medio como también la introspección es media.

En lo referente de la recordación es un lugar muy importante ya que tiene el río Cali es representativo de la ciudad.

Debido a que esta zona en buena parte es abierta y con abundante luz no genera la sensación de misterio, ni temor, pero sí soledad por la atmósfera que se percibe en su alrededor de individualidad.

7. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS EN LA ZONA LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR ZONA 2.

7.1 COROGRAFÍA DEL HABITAT (CH)

Tiene 1 recorrido posible “como es una línea de secuencia”, se pasa un parque y al atravesar la calle continúa el siguiente, desde (kra 63 con calle 10) hasta la (kra 62a).

Entonces la zona 2, está comprendida por la entrada de la kra 62b hasta la kra 60 como las zonas verdes atraviesan por la mitad de las calle generando senderos para llegar a los parques.

7.1.1 Factor CH1 ambiente. En el Limonar, Parques conectados del sur La zona 2 del lugar está comprendida por un espacio natural, la distribución urbana se compone de corredores y de senderos, el microclima que se aprecia en el lugar en cuanto a la temperatura es media, con relación al viento es media, de acuerdo a los lugares de sombra es media, la humedad del lugar es media. La luz es natural y también algo de artificial para las noches en los espacios libres, en los edificios artificial y hay senderos, pisos y mucho verde a su alrededor. Presencia de cuerpos de agua el Rio Cali es notoria. En relación con los estímulos físicos, como sonido por parte de los carros, rio, los ciudadanos y animales, se nota un enmascaramiento de dichos sonidos, pues todos forman un ruido ambiente que hace difícil la percepción discriminada de cada uno de ellos.

7.1.2 Factor CH2 entorno. En la Zona Limonar, Parques conectados del Limonar La zona 2 el plano de alcance del cono visual limitado y relacionado con un paneo del espectador es de carácter panorámico, pues es un lugar abierto donde la mirada se hace con un movimiento horizontal lineal y vertical ya que tiene árboles de gran altura, no corta la línea de visión. Según su aproximación al observador; se da en primer lugar la vegetación y Rio Cali, en segundo lugar el observador se encuentra con la edificación.

7.1.3 Factor CH3 actores. Al estar tan arborizada la zona Limonar, Parques conectados del Limonar, la flora que se encuentra en esta zona como los árboles, arbustos. A un alta escala se ven los árboles después se ven los arbustos, pues en esta zona 2 se caracteriza por ser regulares en árboles por la distancia que tienen uno de otro.

En la zona 2 las especies dominantes son las que tienen un valor de recordación del lugar como: Los chiminangos que están en toda la entrada del recorrido, también en esta zona se encuentra gran cantidad de ficus, gualandayes y chiminangos en la parte de atrás de la Zona 2 se encuentra una línea de chiminangos, también hay otras especies como: flor amarilla, la ceiba, mango, el samán y la guácimo.

En cuanto a la fauna, los animales presentes son los pájaros, insectos y su permanencia en el lugar es pasajera.

Se observa el movimiento de la sociedad de acuerdo a la población presente en la Zona. Las actividades en esta zona son caminar y trotar; la edad y género es adultos tanto femenino como masculino y jóvenes tanto femenino como masculino.

7.1.4 Factor CH4 amoblamiento. De acuerdo al área del Limonar, Parques conectados del Limonar zona 2, se observó objetos que ocupan y establecen el espacio: grafía con mensajes de “amor”, “propiedad” e ilustraciones que muestran libre expresión. En esta zona 2 hay un hito importante que es puente peatonal. A esto se suma en el amueblamiento de la zona los que poseen en sus entradas los edificios residenciales, Donde tienen sus respectivos corredores y senderos.

Entre los bordes que limitan la zona 2 no hay malla ni cerca que encierren el lugar, lo que hace que cambie de zona es la decisión que tomamos de dividir el sector en tres zonas y es cuando pasa a la zona 3.

7.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)

7.2.1 Factor CE1 variación espacial. La zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar hay mucha concentración de especies arbóreas; eso permite que el grado de fluctuación entre espacios abiertos y cerrados sea media; además que es un espacio donde hay edificios residenciales eso hace que la fluctuación de alturas naturales y artificiales sea media. Cosa que no sucede al diferenciar entre pisos duros y blandos, porque su presencia es baja en comparación con la diferenciación entre el piso natural y artificial sea alto por la presencia de césped y de cemento.

7.2.2 Factor CE2 visualidad. En la zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar, la presencia de árboles es media y la visión panorámica es media desde cualquier punto de vista, así como el dominio del horizonte.

La escala de parámetros naturales y artificiales es alta y se hace visible en los edificios, haciendo necesario el uso de los senderos. Por lo tanto el espacio que tienen los caminos artificiales es mayor en esta zona.

Por no haber tanta densidad de la flora, hace evidenciar de una mixtura entre la flora silvestre no tan predominante como la flora proyectada de alguna forma por el hombre.

7.2.3 Factor CE3 intervención orientada. En Limonar, Parques conectados del Limonar se hace visible una baja previsión de barreras artificiales de la zona 2. De mediana forma es evidente la previsión de barreras naturales y de profusión de árboles y otros tipos de fauna hay variedad de color.

7.2.4 Factor CE4 flujos y actividades de actores. La zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar, es un continuo devenir de actores que se pasean por esta zona. La zona 2 se caracteriza por ser un espacio que se ve un flujo normal de gente, pues es un ambiente que se combinan con lo cultural, por lo tanto la diversidad de usuarios es media. Respecto al tipo de recreación, es preciso señalarla como pasiva, pues no hay escenarios para deportes distintos al caminar, o si mucho trotar. Son pues dos los grupos de usuarios:

Deportista: Persona que busca espacios para hacer deporte y tener una mejor salud.

Caminante: Persona interesada en pasar por ahí por alguna necesidad.

7.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)

7.3.1 Factor CS1 fisiografía. En la zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar, no es tan notoria la densidad de flora y de fauna, donde predomina la habitual sobre la pasajera, por la dispersión que hay en algunos de los sectores más que en otros de la misma zona. La evidencia de una geomorfología dominante es alta, en cambio las áreas de sombrío natural y de marañas no es muy alta ni muy baja pero si la presencia de color en los elementos naturales es normal.

7.3.2 Factor CS2 arquitectura. La zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar, se observa con un alto grado de presencia volumétrica fijas y no de forma transitoria; es evidente el color de los volúmenes artificiales; no es muy notoria la diferencia de nivel de pisos, pero si tiene un alto nivel de sombrío artificial por parte de los edificios que hacen parte de la zona. Por ende tiene alumbrado por algunas partes de los parques.

7.3.3 Factor CS3 imbricación perceptiva. En la zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar, El reconocimiento de los espacios donde hay calor y frío es a mediana escala provocado por atmósferas de cobertura natural es a mediana escala, la artificial es mediana también. Otros elementos como los olores desagradables, sonidos abundantes, se presentan en un bajo grado.

7.3.4 Factor CS4 vivencia del lugar. La zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar se reconoce por ser un espacio de un mediano dinamismo a las afueras de los edificios por lo tanto tiene una atmósfera tranquila y solitaria, es de un mediano entorno de singularidad que se puede observar por lo tranquilo por ser un espacio muy agradable los árboles se ven muy dispersos en esta zona, es decir no se perciben muy bien de forma sinestésica. Por lo tanto la compenetración entre lo natural y lo artificial es media.

7.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)

7.4.1 Factor CI1 interpretación de los atributos del lugar. En la zona 2 del Limonar, Parques conectados del Limonar se percibe un lugar cuidado, debido a que lo primero que se ve antes de la arborización es un recorrido limpio y césped en buen estado.

Existe un contraste geomorfológico de nivel medio entre las superficies planas y un nivel de depresión (u otros niveles de superficie como la montañosa), esto lleva a que la continuidad morfológica sea constante y la escala sensorial disminuya porque no hay una profusión de fauna ni una densidad de la misma.

7.4.2 Factor CI2 generación de sentidos asociados. El Limonar, Parques conectados del Limonar zona 2 genera un sentido de nostalgia bajo, es decir el lugar de la expresión artística donde el contacto que los actores tienen con el espacio es más bien alto. Además que la zona está rodeada por un espíritu de compañía, cuidado tanto por las estructuras arquitectónicas como por el área arbórea que presenta el lugar, por lo tanto la densidad de actores que interactúan con el espacio es media.

Debido a que la densidad arbórea del lugar no es ni muy baja ni muy alta por la dispersión de los árboles llevan a que el sentido de amplitud sea medio. El sentido de control del espacio es medio, debido al buen estado que se percibe al trato que se le da a la flora.

La atmósfera de ambiente amigable y de buena presencia de los actores, puede llegar a incrementar los actores.

7.4.3 Factor CI3 experiencia sinestésica. La experiencia por interacción entre el individuo, el entorno y lo arbóreo puede llegar a presentar sensaciones de interés, asombro y bienestar; proporcionando una experiencia de buena impresión, alegría, calma. La recreación que la zona genera es un nivel de mística medio, tranquilidad y calma, el nivel de reverencia es medio mientras que la introspección es media.

En lo referente de la recordación es un lugar muy importante ya que tiene el río Cali que es un elemento representativo de la ciudad.

Debido a que esta zona en buena parte es abierta y con abundante luz no genera la sensación de misterio, ni temor pero sí soledad por la atmósfera que se percibe en su alrededor de individualidad.

8. TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RASTREADOS EN LA ZONA LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR ZONA 3

8.1 COROGRAFÍA DEL HÁBITAT (CH)

Entonces la zona 3, está comprendida por la entrada de la kra 62b hasta la kra 60 con calle 10 como es en la línea de secuencia de los parques este ya sería el parque final.

8.1.1 Factor CH1 ambiente. En la Zona del Limonar, Parques conectados del Limonar La zona 3 del lugar está comprendida por un espacio natural; la distribución urbana se compone de corredores y de senderos; el microclima que se aprecia en el lugar en cuanto a la temperatura es media; con relación al viento es media; de acuerdo a los lugares de sombra es media; la humedad del lugar es media. La luz es natural y también algo de artificial para las noches en los espacios libres, en los edificios artificial y hay senderos, pisos y mucho verde a su alrededor. El sonido de carros y otros, se mezcla de tal forma que es difícil percibir, dependiendo la hora del día, el canto de los pájaros, a no ser que se introduzcan en el centro del parque.

8.1.2 Factor CH2 entorno. En la Zona del Limonar, Parques conectados del sur La zona 3 el plano de alcance del cono visual limitado por el horizonte y relacionado con la amplitud de paneo del espectador es de carácter panorámico, pues es un lugar abierto donde la mirada se hace con un movimiento horizontal lineal y vertical ya que tiene árboles de gran altura, no corta la línea de visión. Según su aproximación al observador; se da en primer lugar la vegetación, en segundo lugar el observador se encuentra con la edificación.

8.1.3 Factor CH3 actores. Al estar tan arborizada la zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar, la flora que se encuentra en esta zona como los árboles, arbustos y jardines. A una alta escala se ven los árboles, después se ven los arbustos y jardines, pues en esta zona 3 se caracteriza por ser poco densa en árboles por la distancia que tienen uno de otro.

En la zona 3 las especies dominantes son las que tienen un valor de recordación del lugar como: El almendro que están en toda la mitad del recorrido, también en

esta zona se encuentran acacias, gualandayes y chiminangos también hay otras especies como: ficus, mango, ceiba enana, guayacán y la Acacias.

En cuanto a la fauna los animales presentes son los pájaros, insectos y su permanencia en el lugar es pasajera. Se observa el movimiento de la sociedad de acuerdo a la población presente en la Zona. Las actividades en esta zona son caminar y trotar, la edad y género es adultos tanto femenino como masculino y jóvenes tanto femenino como masculino.

8.1.4 Factor CH4 amoblamiento. De acuerdo al área del Limonar, Parques conectados del Limonar zona 3, hay un hito importante de en ese parque se hacía reunión de boy scout. A esto se suma en el amueblamiento de la zona son los demás edificios residenciales. Donde tienen sus respectivos corredores y senderos.

Entre los bordes que limitan la zona 3 cuenta con una maya que encierra este parque que cuenta con varios espacios de recreación.

8.2 CUALIDAD ESCENOGRÁFICA (CE)

8.2.1 Factor CE1 variación espacial. La zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar hay concentración de especies arbóreas eso permite que el grado de fluctuación entre espacios abiertos y cerrados sea media, además que es un espacio donde hay edificios residenciales eso hace que la fluctuación de alturas naturales y artificiales sea media. Cosa que no sucede al diferenciar entre pisos duros y blandos, porque su presencia es baja en comparación con la diferenciación entre el piso natural y artificial sea alto por la presencia de césped y de cemento.

Por densidad arbórea la presencia de marañas o barrera que dificultan el tránsito es de una baja notoriedad. La presencia de áreas sombrías naturales es media y se da por los dos lados de la zona 3, donde la puesta a escena del color en los elementos naturales es media.

8.2.2 Factor CE2 visualidad. En la zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar, la presencia de árboles es media y la visión panorámica es media desde cualquier punto de vista de los parques de secuencia.

La escala de parámetros naturales y artificiales es alta y se hace visible en los edificios, haciendo necesario el uso de los senderos. Por lo tanto el espacio que tienen los caminos artificiales es mayor en esta zona.

8.2.3 Factor CE3 intervención orientada. En el Limonar, Parques conectados del Limonar se hace visible una baja previsión de barreras artificiales en la zona 3. De mediana forma la evidente previsión de barreras naturales y de profusión de árboles y otros tipos de fauna hay variedad de color.

8.2.4 Factor CE4 flujos y actividades de actores. La zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar, es un continuo devenir de actores que se pasean por esta zona. La zona 3 se caracteriza por ser un espacio en donde se ve un flujo normal de gente, pues es un ambiente que se combinan con lo cultural, por lo tanto la diversidad de usuarios es media. Por lo tanto la actividad es pasiva en recreación.

Los tipos de usuarios que visitan esta zona, se dividen en dos grupos de acuerdo a las actividades como se muestra a continuación:

Deportista: Persona que busca espacios para hacer deporte y tener una mejor salud.

Caminante: Persona interesada en pasar por ahí por alguna necesidad.

8.3 CUALIDAD SENSORIAL (CS)

8.3.1 Factor CS1 fisiografía. En la zona 3 del Limonar, no es tan notoria la media densidad de flora y de fauna, donde predomina la habitual sobre la pasajera, por la dispersión que hay en algunos de los sectores más que en otros de la misma zona. La evidencia de una geomorfología dominante es alta, la presencia de aguas en la zona es alta, en cambio las áreas de sombrío natural y

de marañas no es muy alta ni muy baja pero si la presencia de color en los elementos naturales es normal.

8.3.2 Factor CS2 arquitectura. La zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar, se observa con un alto grado de presencia volumétrica singular y no de forma transitoria, es evidente el color de los volúmenes artificiales, no es muy notoria la diferencia de nivel de pisos, pero si tiene un alto nivel de sombrío artificial por parte de los edificios que hacen parte de la zona. Por ende tiene alumbrado por los sectores donde hay recorridos.

8.3.3 Factor CS3 imbricación perceptiva. En la zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar, El reconocimiento de los espacios donde hay calor y frío es a baja escala provocado por atmósferas de cobertura natural es a mediana escala, la artificial es baja también. Otros elementos como los olores desagradables, sonidos abundantes, se presentan en un bajo grado.

8.3.4 Factor CS4 vivencia del lugar. La zona 3 del Limonar, Parques conectados del Limonar se reconoce por ser un espacio de un mediano dinamismo a las afueras de los edificios por lo tanto tiene una atmósfera tranquila y solitaria, es de un mediano entorno de singularidad que se puede observar por lo tranquilo por ser un espacio muy agradable los árboles se ven muy dispersos en esta zona, es decir no se perciben muy bien de forma sinestésica. Por lo tanto la compenetración entre lo natural y lo artificial es media.

8.4 CUALIDAD INTERACTIVA (CI)

8.4.1 Factor CI1 interpretación de los atributos del lugar. En la zona 3 se percibe un lugar cuidado, debido que lo primero que se ve antes de la arborización es un recorrido limpio y con el césped en buen estado.

Existe un contraste geomorfológico de nivel medio entre las superficies planas, esto lleva a que la continuidad morfológica sea constante y la escala sensorial disminuya porque no hay una profusión de fauna ni una densidad de la misma.

8.4.2 Factor CI2 generación de sentidos asociados. El Limonar, Parques conectados del Limonar zona 3 genera un sentido de tranquilidad, es decir el lugar de la expresión artística donde el contacto que los actores tienen con el espacio es más bien alto además que la se caracteriza ´por un ambiente amigable provocado tanto por las estructuras arquitectónicas como por el área arbórea que presenta el lugar, por lo tanto la densidad de actores que interactúan con el espacio es media.

Debido a que la densidad arbórea del lugar no es ni muy baja ni muy alta por la dispersión de los árboles llevan a que el sentido de amplitud sea medio. El sentido de control del espacio es medio, debido al buen estado que se percibe al trato que se le da a la flora.

La atmósfera de compañía y de buena presencia de los actores, puede llegar a incrementar los actores.

8.4.3 Factor CI3 experiencia sinestésica. La experiencia por interacción entre el individuo, el entorno y lo arbóreo puede llegar a presentar sensaciones de interés, asombro y bienestar; proporcionando una experiencia de impresión, alegría, calma. La recreación que la zona genera es un nivel de mística medio, tranquilidad y calma; el nivel de reverencia es medio mientras que la introspección es media.

En lo referente de la recordación es un lugar muy importante ya que el río es representativo de la ciudad.

Debido a que esta zona en buena parte es abierta y con abundante luz no genera la sensación de misterio, ni temor, pero sí soledad por la atmósfera que se percibe en su alrededor de individualidad.

9. DETERMINACIÓN DEL “GENIUS LOCI” DE LAS DIFERENTES CONFIGURACIONES BOSCOSAS RECORRIDAS

La expresión **GENIUS LOCI**, o espíritu del lugar, siendo la identidad o personalidad de cada Configuración Urbana, puede establecerse como el análisis de las esencias constitutivas: presencia, apariencia, vivencia y experiencia, surgida de las miradas de cada una de las correspondientes dimensiones: gramática, sintáctica, semántica y pragmática. (Ver anexo)

Una vez finalizado el proceso de investigación de las tres zonas que compone el Limonar, Parques conectados del Limonar, se pueden determinar las principales características que sobresalen y hacen parte del Genius Loci, es decir la personalidad que identifica y diferencia a cada zona. En este orden de ideas, el Genius Loci de cada zona se representa con las siguientes expresiones:

ZONA 1: *Verde interactivo:* Espacio para compartir con las personas y de relajamiento corporal y mental.

ZONA 2: *Verde activo:* Espacio donde hay mucha actividad de personas yendo de un lado a otro sin necesidad de mostrar una actividad específica.

ZONA 3: *Verde pasivo:* Espacio para compartir con las personas y de relajamiento corporal y mental.

Cada frase, pretende clasificar y dar identidad a cada zona de acuerdo a las actividades que se pueda realizar en ella, para ello, se hace una relación cromática con el color verde ya que es el color predominante en la línea de diseño. Es el color que muestra el concepto de este proyecto y expresa la variedad de conceptos como lo es la naturaleza, armonía, actividad, vida sana y fresca. Así mismo es un color que se percibe de forma relajante para el trabajo fisiológico del ojo humano.

La Zona 1, es un espacio de meditación, relajación. (Verde interactivo)

La zona 2 Verde activo es un espacio que tiene mucho ir y de venir de personas, está entre la zona 1 y la zona 3.

La zona 3 Verde pasivo es un espacio que conecta la razón con lo emocional / artístico, llevando a tener tiempos de meditación y de introspección.

10. CRITERIOS PARA EL DISEÑO DE LOS PRODUCTOS GRÁFICOS

El producto final presentado para este proyecto consta de varios aspectos gráfico-visuales y sonoro-auditivos reunidos en una aplicación multimedia con el objetivo de presentar la información recopilada durante el proceso de investigación y construir un material pedagógico, o de agnición estética inducida de ayuda para futuros pasantes de la GRAU quienes llevarán el conocimiento del potencial paisajístico de la ciudad.

10.1 LÍNEA DE DISEÑO Y COLOR

De acuerdo a los criterios de diseño el color es una de las partes más fundamentales para el impacto visual, que se presenta en la estética del resultado final. Así que los colores que se implementaron se pensaron para generar, una armonía de conceptos teóricos del proyecto más los conceptos de diseño, más las formas gráficas que se implementan en diseño gráfico.

Se implementaron dos colores dominantes: el verde según cada zona, ya que en la naturaleza el color que resalta a simple vista son las diferentes tonalidades del verde, por ende se utilizaron tres tonalidades de este color para caracterizar e identificar cada zona recorrida. El gris que se aplicó en la composición para los fondos, para semejar la textura de la serpiente, iconos, logo y para contrastar de un color blanco en el centro, además el gris le da un toque de elegancia que hace resaltar y centrar la vista a lo más relevante del proyecto.

Los textos y el recuadro que rodea cada zona también representan la tonalidad de cada zona.

La relación de los colores con el contexto del proyecto ciudad bosque, va de acuerdo a la funcionalidad de la multimedia.

10.2 CONCEPTUALIZACIÓN DE LA MARCA GRÁFICA DE LA ZONA DEL LIMONAR, PARQUES CONECTADOS DEL SUR

El identificador de este espacio arbóreo sintetiza el nombre como “LA GRAN SERPIENTE DEL SUR” complementado por la frase “LA SERPIENTE DEL SUR”, el nombre de conectados se asignó puesto que todos se conectan mutuamente. Por lo tanto la LA GRAN SERPIENTE DEL SUR, fue construida por sectores donde hay uno de los lugares de la ciudad de Cali donde se concentra una gran variedad de especies arbóreas.

El símbolo que se utilizó para el desarrollo del identificador gráfico fue una serpiente la cual se encuentra ubicada al lado izquierdo de la marca.

10.3 RECURSO FOTOGRÁFICO

Las fotografías cumplen la función de reconocer y de conocer lo visto y lo desconocido por el ser humano. Por lo tanto se muestra por el lado que es visible para él, el árbol en su totalidad hablamos de un plano general; de igual forma se muestra lo más característico de aquel árbol como la persona puede identificarlo entre su hoja o su rama, más que por el mismo fruto o flor. Lo desconocido para él.

Las partes del árbol que pueden ser muy notorias pero muy poco percibidas y apreciadas por las personas es lo que se logra destacar a través de la imagen o fotografía. Por esta razón los planos más cerrados como el primer plano, el primerísimo plano hasta el close up, son lo que predominan en este trabajo, Puesto que son planos que permiten mostrar el detalle, las partes más pequeñas que no pueden ser vistas por la persona.

10.4 GRAFICACIÓN DE ESPECIES ARBÓREAS

De acuerdo a la gráfica de las especies arbóreas se tuvo presente las partes predominantes de cada uno de ellas como: el tronco, las ramas y las hojas.

Para lograr una identificación de aquellas especies sin necesidad de hacer uso de una fotografía, en diseño gráfico se utilizan unas formas de presentar un objeto para así hacer una comunicación más efectiva, estas formas son: la realista, que es la fotográfica y la simbólica o icónica, es la imagen que se ha acordado por la sociedad estableciendo el cómo se debe de entender dicho objeto.

En este caso el uso de uno de estos recursos gráficos, la fotografía estaba para mostrar las partes y hacer una explicación de las especies arbóreas, así que para dar a entender la especie de la cual íbamos a hablar usamos la simbólica la forma como se representa en la sociedad un árbol, así la lectura de la imagen iba a ser puntual y el usuario se podía detener a leer lo importante sin distracciones. Es decir, usualmente sucede cuando se coloca una imagen realista o una fotografía ya que la persona se detiene en el color y en las formas, por ser algo llamativo y expresivo. Cosa que no sucede con algo que es completamente rígido y con poca minuciosidad.

10.5 MULTIMEDIA

El proyecto Cali Ciudad Bosque tiene como intención abarcar zonas verdes más representativas que se encuentran en la ciudad, generando un acercamiento de experiencia estética y sensorial en los habitantes de la ciudad de Cali y visitantes, quienes reconocen a la ciudad con imaginarios culturales y artísticos, por lo que dejan de lado el reconocimiento de espacios que conservan el ambiente natural de la ciudad.

Es por esta razón que se presenta una multimedia que pretende mostrar a los usuarios, un espacio natural donde ellos puedan involucrarse y sensibilizarse por el espacio que los rodea.

Por lo tanto la multimedia es una recreación de lo que sería un paseo virtual donde las obras de arte que se muestran son las diferentes especies arbóreas que se encuentran en la zona conectados del Limonar. Así, en cada sección el usuario encontrará las partes de un paseo- museo, estas son: Mapa, Fotos, Especies Arbóreas y Fauna. Estos serían los botones que lo llevarán a la información que queremos que se conozca.

En el Mapa, se introduce al usuario en el recorrido y ubicación forestal, haciendo la invitación a que conozca este espacio urbano, lo explore y así pueda aprender,

culturizarse y disfrutar de lo que va a experimentar viendo esta multimedia, así se le da la bienvenida.

La interfaz gráfica la resolvimos con una metáfora la cual fue la (serpiente del sur) puesto que vimos la forma que tenían los tres parques y su conectividad por consiguiente después de generar ciertas propuestas salió el anterior nombre, la interfaz esta ideada de la siguiente forma: La interfaz en el inicio contendrá una imagen del hábitat y la marca gráfica, seguido por un botón que dará inicio del gran mapa el cual se dividirá en tres partes, zona cabecal, zona central, zona terminal, cada parte del mapa será un botón el cual los llevará a cada zona y sus árboles respectivos.

En la parte lateral se encontrar los botones galería y fauna para visualizar estas características de las zonas recorridas, después de ingresar a la zona gráfica que queramos observar podemos retroceder con un icono que se encuentra ubicado a la izquierda o volver al inicio que será otro icono que este a la derecha para volver a escoger la zona que queramos ver.

En la parte de la fauna encontraremos tres especies de animales que se visualizaron en el parque, estos animales aparecen silueteados en negro y al pasar el cursor sobre ellos, se pondrán de un color específico u al darle clic aparecerá una breve descripción de este animal, por consiguiente en este mismo espacio aparecerá un botón para volver y poder hacer lo mismo con los otros iconos.

El otro botón del inicio es galería el cual nos llevara a ver un recorrido fotográfico de las zonas recorridas, en esta parte aparecerá una imagen grande la cual se puede cambiar hacia las otras imágenes con unos botones que se encuentran a los dos lados de la imagen. Debajo de esta imagen grande se encuentra una tira de imágenes pequeñas las cuales son la visualización de las diferentes fotos que se tienen de la zona, la cual al darle clic aparecerá su imagen grande como se describió anteriormente, al igual esta tira de imágenes son acompañadas por dos botones a los lados para visualizar otras imágenes en la misma tira de fotos.

Como se dijo anteriormente el mapa grande del inicio está dividido en tres partes, al colocar el mouse en algunas de las partes, esta resaltará en una tonalidad verde y aparecerá el nombre de la zona y al dar clic nos llevará a otra escena, la cual nos enseñará los árboles que acompañan esta zona, al pasar el mouse por cualquiera de los árboles este aumentará en tamaño y arriba del mismo nos mostrará su nombre y al darle clic nos llevará a una pequeña descripción de este árbol, lo cual sucede con todos los árboles que contienen las diferentes zonas.

Cada una de estas escenas contienen dos botones, uno para volver a la parte anterior y otro el cual nos llevara al inicio para volver a navegar. (Ver anexos)

10.6 ASPECTO ESTÉTICO

La estética de la multimedia se determinó por ciertos criterios, zona de espacio para disfrutar de la fauna arbórea, zona de espacio para respirar aire limpio sin ningún tipo de contaminación, espacio de recreación y de ejercicio de forma amigable.

La Multimedia cuenta con una gran cantidad de recursos, fotografías, historia de los árboles, del sitio forma gráfica.

De la misma forma fueron los principales indicios para generar la estética de la multimedia la cual busca incentivar a las personas a que hagan el recorrido de una forma virtual y de la misma forma que visiten los parques, vivan de forma presencial la actividad.

La estética de la multimedia se determinó por diferentes criterios, uno era que si se estaba implementando un paseo-museo forestal, debíamos de mostrar árboles, así que se ubican en la parte de atrás de lo que es el soporte de en donde se publica la información. Continuando con la idea del paseo-museo se pensó como un mapa donde podrías hacer el recorrido con el cursor y así reconocer la zona.

Fomentados con esa idea se escogieron fotografías puntuales que destacaran la información que tuviera esa explicación, y así organizarlas.

La tipografía escogida para acompañar el imagotipo y el nombre de cada zona es una fuente con trazos suaves y curvos que juntan algunas letras semejando la unidad de las diferentes zonas del parque representado y las diferentes líneas curvas que hace una serpiente a la hora de moverse.

Acompañando esta tipografía se encuentra un tipo de letra palo seco formal para ayudar a la lecturabilidad de los textos y darle un toque de formalidad a la animación y se utiliza en Negrita para resaltar los puntos más importantes.

11.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

11.1 CONCLUSIONES

Después de un largo proceso de investigación, donde hubo un reconocimiento de diferentes especies arbóreas y un conocer de lo que es Ciudad Bosque para luego relacionarlo con el Diseño Gráfico se puede concluir lo siguiente: El Diseño de la Comunicación Gráfica es un campo teórico y práctico de carácter interdisciplinario que presenta diferentes campos de acción con la opción de poner en evidencia un tema en específico de forma visual ilustrando conceptos. Existen diversos temas y conceptos susceptibles de ser sometidos a procesos de comunicación gráfica.

A partir del diseño multimedia, se concluye que por medio de esta herramienta visual se puede generar representaciones, comunicación de ideas, conceptos complejos para provocar una experiencia en el usuario de un acercamiento de un espacio a otro además de poder inducir percepciones en él.

La producción de aplicaciones multimedia para la socialización, es un campo de acción del Diseño de la Comunicación Gráfica que conjuga varios componentes del diseño, por tal razón requiere un proceso de planeación y desarrollo integral, planteando varias etapas para la elaboración de un proyecto.

En cuanto las zonas verdes que presenta la ciudad de Cali son invisibles para la sociedad debido a factores sociales como el descuido, la falta de conciencia, y de apropiación sobre el patrimonio natural que representa.

En una ciudad que está en constante expansión como lo es Cali y urgida en reafirmar sus tradiciones culturales e identidad es de gran importancia poder dar a conocer estos lugares y su significado en la construcción de la ciudad.

La puesta en práctica de los conocimientos recibidos en la academia en un proyecto como este, da una nueva perspectiva y amplia visión sobre el alcance comunitario del ejercicio de la comunicación visual, permitiendo pensar en aplicaciones y procesos en otros contextos.

De acuerdo a los recorridos realizados por las diferentes zonas se encontraron variedad de elementos del entorno natural y del paisaje. Encontrando diversos conceptos vistos desde el punto de vista del diseño gráfico como el color que maneja el proyecto, se pueden relacionar los entornos por medio de la psicología del color y así lograr sensaciones en el usuario.

La vida citadina tiene una estrecha relación con el bosque urbano, por eso motivar a su conocimiento equivale al primer paso para su protección.

La decisión para los determinantes característicos que debía de tener la interfaz está en relación directa con el tipo de espacio y el resultado del análisis paisajístico del mismo.

La determinación por la gama cromática esta medida tanto en la intención del diseñador como por el tema representado, buscando a la vez claridad para el usuario como efecto estético favorable del mismo.

La determinación del Genius Loci del lugar, no es tanto una deducción lógica, sino que tiene una alta dosis de pensamiento heurístico (creativo), en donde el diseñador recurre a asociaciones libres a partir de análisis de los datos.

Prever una ruta de acceso y recorridos por parte del usuario resulta ser innecesario, en el sentido que se cuenta con autonomía de cada quien y su experiencia previa junto con sus expectativas.

Por el alcance y potencial de los usuarios que podrían interactuar con el producto multimedial, se ratifica la importancia de manejar código de comunicación visual universales de fácil reconocimiento y recordación.

11.2 RECOMENDACIONES

Un Proyecto como Cali Ciudad Bosque, amerita un apoyo institucional de la Universidad, pues su envergadura en cuanto el objeto de trabajo y estudio, cual es la ciudad en su totalidad, no es fácilmente abarcable.

Frente a la desaparición de la línea de investigación Grafías Urbanas dentro del Grupo de Investigación de Diseño de Comunicación Gráfica, junto a la desaparición del Arq. Jaime López Osorno, como docente de la Facultad de Comunicación Social, sería recomendable nombrar un docente que continúe con el Macro Proyecto.

Sería deseable que se agrupara en una síntesis las producciones de los diversos estudiantes entorno al Proyecto Ciudad Bosque, para proponer una publicación institucional, mencionando los diferentes créditos de autoría.

BIBLIOGRAFÍA

ASKASIBAR, Miren. Tras una Definición del Paisaje. Euskonews &media. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet: <<http://www.euskonews.com/0011zbk/gaia1106.html>>.

Joan Costa Institute. Definición de comunicación visual y lenguaje esquemático. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet: <<http://www.joancostainstitute.com>>.

MANDOKI, Katya. Estética y Comunicación. Bogotá: Norma. 2006. 156 p.

MOLES, Abraham. Grafismo Funcional. Enciclopedia del Diseño. Barcelona: Ediciones CEAC, 1990, p. 121.

NORBERG Christian. Genio de lugar, identidad y paisaje. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet: <<http://es.slideshare.net/TooSopesens/el-genio-del-lugar-identidad-y-paisaje-15235412>>.

Percepción visual. Definición de las percepciones. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet: <<http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>>.

Problemática ambiental del municipio Santiago de Cali. Problemática Ambiental Del municipio. [En línea]. [Citado el 29 de mayo de 2014]. Disponible en internet: <<http://www.contraloriacali.gov.co/archivos-pdf/informes/recursos/Capitulo%2011/11NE%20CAPITULO%20XI%20web.doc>>.

PROYECTO DE ACUERDO No. 038 DE 2007. Definición de Patrimonio Cultural de la Nación. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet: <<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=23067>>.

SERRANO Luis Antonio y SÁNCHEZ María Luisa. La cosmovisión del trabajador social como parte de la institucionalidad. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet:<http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/vinculos/pdfs/vinculos3/1inv_cosmovision.pdf >.

WIKIPEDIA. Definición de Paisaje. [En línea]. [Citado el 28 de mayo de 2014]. Disponible en internet:<<http://es.wikipedia.org/wiki/paisaje>>.

ANEXOS

ANEXO A- Ficha de Análisis de Datos

Corografía del hábitat **C.H.**

Factor	Características	Elementos variables	Fecha y hora:	
CH 1 Ambiente	CH 1.1 Posición del lugar	Llano <input type="checkbox"/> Fondo de valle <input type="checkbox"/> Media ladera <input type="checkbox"/>		
	CH 1.2 Configuración	Corredor <input checked="" type="checkbox"/> Lineal <input type="checkbox"/> Claustro <input type="checkbox"/> Alameda <input type="checkbox"/> Puntual <input type="checkbox"/>		
	CH 1.3 Microclima	Temperatura: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/>		
		Vientos: Altos <input type="checkbox"/> Medios <input type="checkbox"/> Bajos <input type="checkbox"/>		
		Sombras: Altas <input checked="" type="checkbox"/> Medias <input type="checkbox"/> Bajas <input type="checkbox"/>		
		Nubosidad: Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/>		
		Humedad: Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja <input type="checkbox"/>		
		S. de reflejo: Natural <input type="checkbox"/> Artificial <input type="checkbox"/> Agua <input type="checkbox"/> Pisos <input type="checkbox"/> Verde <input type="checkbox"/>		
		C. de agua: Río <input type="checkbox"/> Quebrada <input type="checkbox"/> Humedal <input type="checkbox"/> Caño <input type="checkbox"/>		
	CH 1.4 Estímulos físicos	Sonidos <input checked="" type="checkbox"/> Olores <input checked="" type="checkbox"/> Colores <input checked="" type="checkbox"/> Sabores <input type="checkbox"/> Otros <input type="checkbox"/>		
Grafías relevantes (cuáles) Letreros				
CH 2 Entorno	CH 2.1 Paisaje lejano	Tipo: Panorámico <input type="checkbox"/> Dominado <input type="checkbox"/> Cerrado <input checked="" type="checkbox"/>		
	Planos de recorte:	Cielo Agua Vegetación Edificación Terreno		
	CH 2.2 Paisaje próximo	1		
		2		
		3		
4				
CH 3 Actores	CH 3.3 Flora	Talla:	Árboles Arbustos Sotobosque Setos Jardín	
		Densidad:	A M B A M B A M B A M B A M B	
		Especies:		
	CH 3.2 Fauna	Géneros:		
		Permanencia:	Esporádica <input checked="" type="checkbox"/> Habitual <input type="checkbox"/>	
	CH 3.3 Sociedad	Permanencia:	Esporádica <input checked="" type="checkbox"/> Habitual <input type="checkbox"/>	
		Prácticas:	Económica <input type="checkbox"/> Deportiva <input type="checkbox"/> Recreativa <input checked="" type="checkbox"/>	
		Edad-Género:	Max: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Ad.: M <input checked="" type="checkbox"/> F <input checked="" type="checkbox"/> Jóx.: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> Niños: M <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/>	
	CH 4 Amoblamiento	CH 4.1 Mojones	Art.: Grafías <input type="checkbox"/> Objetos <input checked="" type="checkbox"/> Detalle:	
			Nat.: Detalle: X	
CH 4.2 Equipos		Bancos <input checked="" type="checkbox"/> Materas <input checked="" type="checkbox"/> Luminarias <input checked="" type="checkbox"/> Juegos <input type="checkbox"/>		
CH 4.3 Senderos		Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/> X		
CH 4.4 Recodos y nodos		Construidos <input checked="" type="checkbox"/> Marcados <input type="checkbox"/> X		
CH 4.5 Bordes (límites)		Art.: Mallas <input checked="" type="checkbox"/> Tapias <input type="checkbox"/> Otros:		
		Nat.: Accidente natural:	50	
CH 4.6 Paramentos		Art.: Muro <input type="checkbox"/> Pared <input type="checkbox"/>		
		Nat.: Talud <input checked="" type="checkbox"/> Hilera de árboles <input checked="" type="checkbox"/>		

Cualidad **CE**

Fecha:

Horas:

Configuración observada:

Factores	Características	A M B		
CE 1 Variación espacial	CE 1.1 Fluctuación de espacios abiertos /			<input checked="" type="radio"/>
	CE 1.2 Fluctuación de alturas naturales /		<input checked="" type="radio"/>	
	CE 1.3 Presencia de ejes estructurantes	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 1.4 Variación de piso natural / artificial		<input checked="" type="radio"/>	
	CE 1.5 Variación de piso duro / blando		<input checked="" type="radio"/>	
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de <u>sombrío</u> natural	<input checked="" type="radio"/>		
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos		<input checked="" type="radio"/>	
CE 2 Visibilidad	CE 2.1 Visión panorámica desde el interior			<input checked="" type="radio"/>
	CE 2.2 Domino sobre el horizonte			<input checked="" type="radio"/>
	CE 2.3 Escala de paramentos naturales / artificiales	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 2.4 Calidad reconocible del paramento	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 3.1 Notoriedad de una intención proyectada de	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 3.2 Notoriedad de la flora silvestre	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 3.3 Notoriedad de una intención proyectada de la flora		<input checked="" type="radio"/>	
CE 3 Intervención ordenada	CE 3.4 Previsión de franjas de flora de color			<input checked="" type="radio"/>
	CE 3.5 Previsión de franjas de follaje verde	<input checked="" type="radio"/>		
	CE 3.6 Previsión de barreras naturales		<input checked="" type="radio"/>	
	CE 3.7 Previsión de barreras artificiales			<input checked="" type="radio"/>
CE 4 Flujos y actividades de actores	CE 4.1 Diversidad de usuarios			<input checked="" type="radio"/>
	CE 4.2 Densidad de usuarios			<input checked="" type="radio"/>
	CE 4.3 Permanencia de actores estacionarios			<input checked="" type="radio"/>
	CE 4.4 Flujo (movilidad) de actores en recorridos			<input checked="" type="radio"/>
	CE 4.5 Diversidad de actitudes (V.E.T.A.)			<input checked="" type="radio"/>
	CE 4.6 Intensidad de la recreación pasiva			<input checked="" type="radio"/>
	CE 4.7 Intensidad de la recreación activa			<input checked="" type="radio"/>

ANEXO 35

Ficha de registro Calidad Escenográfica (CE)

Cualidad sensorial **CS**

Fecha:

Horas:

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B
CS 1	CS 1.1 Presencia evocadora de la flora	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 1.2 Presencia evocadora de la fauna habitual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Fisiografía	CS 1.3 Presencia evocadora de la fauna pasaiera	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	CS 1.4 Presencia evocadora de la geomorfología dominante	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 1.5 Presencia evocadora de agua	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 1.6 Presencia evocadora de áreas de sombrío natural	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 1.7 Presencia evocadora de marañas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CE 1.8 Presencia evocadora del color en elementos naturales	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 2.1 Presencia evocadora de volumetrías construídas fijas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CS 2	CS 2.2 Presencia evocadora de volumetrías construídas transitorias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	CS 2.3 Presencia evocadora del color en volúmenes artificiales	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arquitectura	CS 2.4 Presencia evocadora de diferencias de nivel de piso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	CS 2.5 Peso visual de los intersticios entre volúmenes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	CS 2.6 Presencia evocadora de cubiertas de sombrío artificial	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	CS 2.7 Presencia de puntos de alumbrado	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.1 Reconocimiento de señales culturales	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
CS 3	CS 3.2 Reconocimiento de olores agradables	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.3 Reconocimiento de olores desagradables	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Imbricación	CS 3.4 Reconocimiento de aislamiento acústico	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.5 Reconocimiento de aislamiento visual	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Perceptiva	CS 3.6 Reconocimiento de contrastes de texturas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.7 Reconocimiento de brisas	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.8 Reconocimiento de calor y frío	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.9 Reconocimiento de la atmósfera de cobertura natural y artificial	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 3.10 Reconocimiento de cromatismos	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 4.1 Reconocimiento del dinamismo del lugar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
CS 4	CS 4.2 Reconocimiento del grado de singularidad del entorno	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
	CS 4.3 Percepción sinestésica del entorno	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vivencia del lugar	CS 4.4 Reconocimiento de elementos no convencionales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
	CS 4.5 Grado de compenetración entre lo natural y lo artificial	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ANEXO 36

Ficha de registro Cualidad Sensorial (CS)

Cualidad interactiva CI

Fecha: Horas:

Configuración observada:

Factores	Características	A	M	B	
CI 1 Interpretación de los atributos del	CI 1.1 Condición ruínosa del lugar			<input checked="" type="radio"/>	
	CI 1.2 Contraste de la geomorfología			<input checked="" type="radio"/>	
	CI 1.3 Contraste de lo construido		<input checked="" type="radio"/>		
	CI 1.4 Continuidad morfológica	<input checked="" type="radio"/>			
	CI 1.5 Escala sensorial del lugar	<input checked="" type="radio"/>			
CI 2 Generación de sentidos	CI 2.1 Sentido de nostalgia		<input checked="" type="radio"/>		
	CI 2.2 Sentido de dominio (alto control)		<input checked="" type="radio"/>		
	CI 2.3 Sentido de amplitud (disponibilidad espacial)		<input checked="" type="radio"/>		
	CI 2.4 Sentido de coacción (densidad de actores)			<input checked="" type="radio"/>	
	CI 2.5 Invitación a multisensorialidad	<input checked="" type="radio"/>			
CI 3 Experiencia sinestésica	CI 3.1 Asombro <input type="checkbox"/> Contento <input type="checkbox"/> Impresión <input type="checkbox"/> Interés				
	CI 3.2 Búsqueda <input type="checkbox"/> Desc. <input type="checkbox"/> Conoc. <input type="checkbox"/> Reconoc. <input checked="" type="checkbox"/>				
	CI 3.3 Entusiasmo <input type="checkbox"/> Fruición <input checked="" type="checkbox"/> Bienestar <input type="checkbox"/> Alegría <input type="checkbox"/>				
	CI 3.4				
	Recreación	Mística		<input checked="" type="radio"/>	
		Reverencia	<input checked="" type="radio"/>		
		Silencio		<input checked="" type="radio"/>	
		Introspección		<input checked="" type="radio"/>	
	CI 3.5	Melancolía			<input checked="" type="radio"/>
		Nostalgia		<input checked="" type="radio"/>	
Recordación				<input checked="" type="radio"/>	
Decadencia				<input checked="" type="radio"/>	
CI 3.6	Abandono			<input checked="" type="radio"/>	
	Misterio			<input checked="" type="radio"/>	
	Apreensión		<input checked="" type="radio"/>		
	Soledad		<input checked="" type="radio"/>		
	Inseguridad		<input checked="" type="radio"/>		

ANEXO 37

Ficha de registro Cualidad Interactiva

Anexo B-Guía de Especies Arbóreas Exploración Arbórea

Pitchellebium dulce

Nombre técnico Pitchellebium dulce (rob) Benth

Nombres comunes: Chiminango, Buche, Dinde, Payande, Gallineral

Familia: Mimosaceae

Morfología

Árbol de 15 m de altura y 1m de diámetro, tronco torcido, a veces muy ramificado desde la base; copa hasta 30m de ancho, aparasolada o irregular en árboles viejos. Hojas alternas, bipinnadas y cada una de ellas con dos folíolos, llevan una glándula terminal. Las estípulas se convierten en espinas. Flores en cabezuelas blanco cremosa pequeñas. Los frutos son legumbres dehiscentes, retorcidas, que contienen semillas negras cubiertas por un arilo blanco.

Distribución

Crece desde el nivel del mar hasta los 1300 m.s.n.m. con temperaturas medias de 20-24 c, y precipitación de 1000-2300 mm anuales. Se desarrolla bien en suelos degradados y en suelos inhóspitos.

Propagación

Por semillas. No requiere ningún tratamiento. El número de semillas por kilogramo es de 25400, con una pureza del 98% y germinación (epigea) del 62%, en un periodo de 2 días.

Usos

Especie utilizada en arborización de calles y avenidas; ideal en la formación de cercas vivas y recuperación de pie de montes erosionados debido a su rápido crecimiento, adaptación a las sequías y fijación de nitrógeno. Puede emplearse en sistemas silvopastoriles pues tolera la sombra y el ramoneo del ganado y la poda intensa. La madera es duradera y se ha utilizado en construcciones y posteaduras. Su corteza tiene taninos que se emplean para curtir cueros y es ampliamente usada en remedios caseros como antidiarréico.

Bauhinia Purpurea

Nombre técnico: Bauhinia Purpurea L
Nombres comunes: casco de vaca, pata de buey
Familia: caesalpiniaceae

Morfología

Árbol de 8m de altura, con corteza lisa y un poco fisurada, sistema radical profundo. Hojas simples, alternas; la lamina follar es entera hasta cierto punto donde se dividen en 2 lobulos a ambos lados de nerviacion central. Flores llamativas de color rosado, similar a una orquídea, ubicadas en racimos cortos. Los frutos son vainas aplanadas de 15-20cm de largo y 2 cm de ancho, las cuales después de liberar las semillas se enroscan desde el ápice a la base. Fruto dehiscente.

Distribución

Crece desde el nivel del mar hasta los 1500m, con temperatura medias de 19-24 c y precipitaciones promedio de 1500mm anuales. Se desarrolla bien en todo tipo de suelos, crece en los ácidos o calizos, con buen drenaje.

Propagación

Por semilla. Después de colectar los frutos del árbol, se sumergen las semillas en agua durante 48 horas y luego se siembran. El número de semillas por kilogramos es 6300, con una pureza del 98% y germinación (epígea) del 82%, en un periodo de 20 días.

Usos

El sistema radical profundo, la forma de sus hojas y la vistosidad de las flores lo hacen ideal para ornamentación. Se usa como estacon de cercas de alambre debido a su resistencia a la intemperie

Terminalia catappa

Nombres técnico: Terminalia catappa L.
Nombres comunes: Almendro
Familia: combretaceae

Morfología

Árbol que puede llegar a los 20m de altura, con copa piramidal, denso follaje verde oscuro brillante. Hojas de borde entero agrupadas en manojos. Las flores pequeñas y blanquísimas, con anteras amarillas que se reúnen en espigas. Su fruto es duro, similar a una almendra verdusca, contiene una nuez grande comestible.

Distribución

Crece desde el nivel del mar hasta los 1000m, con temperaturas medias de 24c o mayores, y precipitaciones de 1000-3000mm anuales, se desarrolla bien en suelos pobres, rocosos y arenosos.

Propagación

Por semilla, los frutos se colectan cuando se tornan amarillos se parten y se dejan en agua 5 días; posteriormente se secan al sol a una semana y luego se siembran. El número de semillas por kilogramo es de 190, con una pureza del 97%, germinación del 65%, en un periodo de 50 días.

Usos

La madera relativamente liviana es susceptible al ataque del comején. Se utiliza principalmente para postes y combustibles, aunque también se emplea para fabricación de muebles y construcciones. Su porte lo hace ideal para ornato pues es de bello aspecto y su sistema radicular poco profundo. La pulpa de sus frutos es consumida por la fauna silvestre y por el hombre como fruta de mesa y en jugos y conservas. La bebida del cocimiento de sus hojas y corteza se utiliza contra la diarrea. Tiene alto contenido de taninos. La almendra es rica en aceite y muy nutritiva. El almendro crece relativamente rápido: 1 m al primer año y de 3-6m. Hasta el tercer año. Un árbol adulto puede producir 5 kilos de almendra del año. Para madera se cosecha a los 10-15 años pudiendo producir de 22.5-36 tn/ha/año. Es una especie muy indicada para estabilizar regiones costeras ya que crece muy bien en arena y tolera salinidad. Su follaje es apropiado para producir algunas especies de gusano de seda.

Caesalpinia peltophoroides

Nombres técnico: *Caesalpinia peltophoroides*, benth

Nombres comunes: Acacia rubiña carbonero, flor amarillo

Familia: Caesalpiniaceae

Morfología

Árbol de 10-14 de altura, 35 cm de diámetro, tronco ramificado; copa simétrica aparasolada y densa. Hojas bipinnadas con 6-10 pares de folíolos. Flores de color amarillo dorado en racimos. Los frutos son legumbres dehiscentes, de 5-7 cm de largo con 3-6 semillas en posición erecta.

Distribución

Crece entre 600 y 1400 m.s.n.m con temperaturas medias de 20-24 °C y precipitaciones de 1400-2500 mm anuales. Se desarrolla bien en suelos francos y franco arenosos. Sus épocas de cosecha son Enero a Marzo y de Octubre a Diciembre. En Cali florece la mayor parte del año.

Propagación

Por semilla o esquejes. Los frutos se recogen directamente del árbol, cuando presentan un color café oscuro, ya que este es dehiscente; luego se colocan en agua a temperatura ambiente durante 24 horas, posteriormente se siembran. El número de semillas por kilogramos es de 8300, con una pureza del 97%, germinación (epígea) del 68%, en un periodo de 25 días.

Usos

Árbol ornamental de vistosa floración, por la forma de su copa produce un excelente sombrío plantándose en calles y avenidas; fija nitrógeno por lo tanto es apta para la recuperación de terrenos erosionados. La madera color rojizo oscuro, dura, pesada, con fibra entrelazada, muy buena para tornería de cercas, leña y carbón.

Ceiba pentandra

Nombres técnico: Ceiba pentandra

Nombres comunes: ceiba

Familia: Bombacaceae

Morfología

Árbol de 50 m de altura, sobrepasa los 2 m de diámetro, copa aparosalada y muy amplia, tallo con bambas. Hojas alternas, palmeadas (compuesto digitadas), de 10-15 cm de largo por 10 de ancho, con 5-10 hojuelas lanceoladas u oblongas que cuelgan del extremo de un pecíolo largo. Flores blancuzcas, cremosas o rosadas, llamativas, de 3-4 cm de longitud. Los frutos son cápsulas verdosas, oblongas, dehiscentes con semillas numerosas envueltas en abundante pelo sedoso, lo cual favorece su dispersión a grandes distancias.

Distribución

Crece desde el nivel del mar hasta los 1400m, temperaturas medias de 18-24 c y precipitaciones de 1200-4000 mm anuales. Se desarrolla bien en suelos fértiles.

Propagación

Por semilla. Después de recoger las capsulas del árbol, se sacuden dentro de una bolsa para obtener sus semillas. El número de semillas por kilogramo es de 16000, con una pureza del 98%, germinación (epígea) del 80% en un período de 17 días.

Usos

Este árbol de majestuoso porte es una de las insignias de pueblos y ciudades del Valle del Cauca y otros rincones del país. Ornamental por excelencia, brinda generosa sombra al ganado. La fina lana que envuelve las semillas se usa para hilar y tejer así como para relleno de almohadas. Es un excelente aislante térmico y del sonido.

Su madera es blanda y liviana y con ella se construye canoas, maquetas, utensilios de cocina, cajones y piezas de aeromodelismo. Especie melífera y medicinal, el conocimiento de la corteza se utiliza para enjuagar y vigorizar el cabello, la decocción de las hojas alivia afecciones de la piel. El aceite de las semillas se emplea como alumbrado y en la producción de jabones. Si crecimiento es lento.

Samán, genizaro , campano

Nombres técnico: Saman, genizaro , campano

Nombres comunes: Saman
Familia: Leguminosas – Mimosaceas.

Morfología

Típico por excelencia de la copa en forma de sombrilla abierta, el samán es un árbol de gran talla, 18 a 24m. De alto, de ramas extendidas formando una ancha corona de denso follaje, el cual puede alcanzar un diámetro de 49m. Las hojas bipinnadas se duermen en días lluviosos y durante la noche. Las flores forman cabezas estaminadas, rosadas-claras, poco visibles, agrupadas en las axilas de las hojas. El sistema radical es profundo, pero necesita una gran área para su desarrollo. Es árbol de crecimiento mediano y gran duración.

Propagación

Por semilla o esqueje

Usos

Altamente ornamental y de sombrío, solo o en grupos, en parques, plazas y en carreteras o en avenidas sobre una zona verde suficientemente ancha (min.5m.) al menos a 20 m. de cualquiera edificación. Los samanes no deberían sembrarse a una distancia menos de 20 m entre si.

Jacaranda caucana

Nombres técnico: Jacaranda caucana Pitter
Nombres comunes: Gualanday, Cornique, Piñon de oreja
Familia: Bignoniaceae

Morfología

Árbol de 20 m de altura, 50 cm de diámetro, de tronco gris pálido, con lenticelos, copa ovalada, ligero follaje verde claro. Hojas grandes, de 40 cm de longitud, alternas bipinnadas, de 8-18 pinnas, cada pinna tiene de 10-13 cm y 11-23 folíolos. Las flores son vistosas de color violeta, agrupadas, tubulares, de 4 cm de longitud; las flores al caer conservan el pedúnculo oscuro y corto. El fruto es una cápsula redondeada (silícula), dehiscente y 4-8 cm de longitud y 3.5 cm de ancho, con varias semillas.

Distribución

Crece desde el nivel del mar hasta los 1500m, con temperaturas medias de 19-24c y precipitaciones de 1000-2000 mm anuales. Se desarrollan bien en suelos drenados, profundidad moderada y fertilidad media.

Propagación

Por semillas. Los frutos se dejan después de haberlos colectado del árbol y luego se extraen las semillas. El número de semillas por kilogramo es de 38000, con una pureza del 85%, germinación (epígea) de 65%, en un periodo de 28 días. Para obtener mejores resultados en el desarrollo de las plántulas se recomienda inocularlas en la fase de vivero con la mezcla de micorrizas Vesículo Arbuscular *Entrophospora colombiana* y *Glomus clarum*.

Usos

Su hermosa floración lo hace ideal para la ornamentación pero debe tener en cuenta su amplio sistema radicular. Se recomienda sembrar a distancia de 8m entre árboles. La decocción de sus hojas se emplea para las afecciones de la garganta y el dolor en los huesos; el cocimiento de hojas y corteza se usa para curar úlceras y enfermedades venéreas, aplicando compresas sobre la parte afectada; las hojas pulverizadas sirven como desinfectante (32). La decocción de las flores sirven para aliviar la gripe. El principio activo ha sido identificado como jacaranona y ha sido reportado como capaz de inhibir la leucemia linfocítica (11). La madera es empleada en chapas decorativas, construcción y posteaduras.

Guazuma ulmifolia

Nombres técnico: *Guazima ulmifolia*

Nombres comunes: Guasimo, manuja de toro

Familia: Sterculiaceae

Morfología

Árbol de 15 m de altura, 70 cm de diámetro, tronco recto, vigoroso, sin espinas, corteza gris negruzca, agrietada, con muchas ramificaciones, ramas largas y extendidas. Hojas simples, alternas, oblongas u oblongolanceoladas, de borde aserrado. Flores colgantes, de color amarillo, agrupadas en glomérulos en la base de las hojas. Fruto en capsula, de 2cm de pulpa dulce y muchas semillas.

Distribución

Crece desde el nivel del mar hasta los 1200m, con temperaturas medias de 23c o mayores y precipitaciones de 1500-3000mm anuales. Se desarrolla bien en la mayoría de los suelos no inundables. Especie originaria de las zonas secas del valle del rio magdalena. En el Valle del Cauca se utilizó ampliamente como barrera rompe fuegos a lado y lado de las vías del ferrocarril.

Usos

El exuado de la corteza (baba) es utilizado en la elaboración de la panela, purificación de miel y melaza y en tiempos antiguos era usado como sustituto del jabon. Losfrutos se emplean en la separación de la fibra de la cabuya y jabonería; en verde sirven para alimentar cerdos; con la fibra de la corteza se pueden hacer cuerdas. Forma sistemas silvopastoriles, brindadndo sombra y alimento al ganado; útil en la recuperación de terrenos erosionados. Los frutos son alimento de la fauna. Su leña cosntituye un combustible excepcional, la madera se usa para postes, carpintería, contriccion de interiores y ebanistería.

Eucalyptus melliodora

Nombre técnico: Eucalytus grandis (mil). Maiden

Nombres comunes: Eucalipto grandis, eucalipto, grandis

Morfología

Árbol de 50m de altura, 2 m de diámetro, fuste recto, libre de ramas hasta de 2/3 partes de su altura, copa amplia, rota cuando crece en sitios abiertos; o estrecha y comprimida en plantaciones densas. Hojas alternas y colgantes.

Distribución

Crece entre 600 y2200 m.s.n.m, con temperaturas medias de 14 – 26 grados y precipitaciones de 1000 – 2000 mm anuales. No se desarrolla bien en suelos compactos. Requiere drenajes buenos y texturas franco arenosas, pH neutro a ácido y fertilidad alta.

Propagación

Semillas y rebrotes. El número de semillas por kilogramo es de 250000, con una pureza del 25%, germinación del 75%, en un periodo de 7-10 días.

Usos

Madera para ebanistería y carpintería de mediana calidad. Postes telefónicos, de electricidad y cercas, construcción de viviendas, pisos y chapas, leña con excelente poder calorífico, pulpa para papel. Especie melífera.

Para reforestaciones se utilizan las siguientes distancias de siembra: bosque puro 2x2 m, para leña y postes, 3,5 x 3,5 m para madera. Producción de 20 – 50 m/ha/año. Los últimos avances en propagación clonal han convertido a esta especie en ideal para varios propósitos de corto tiempo, pudiéndose aprovechar a los seis años con excelentes rendimientos. Propiedades medicinales similares a las de *E. deglupta*.

Gleditsia Macracantha

Nombre técnico: *Gleditsia macracantha*

Nombres comunes: Acacia de China

Familia: Caesalpiniaceae (Leguminosae)

Morfología

Árbol de 10-15 m de altura con hojas de raquis pubescente. Hojas pinnadas con 4-7 pares de folíolos ovado-oblongos de 3-8 cm de longitud, obtusos o agudos, mucronados, con el margen crenulado, ligeramente pubescentes a lo largo del nervio central y en los peciólulos. Espinas ramificadas, cónicas, de hasta 20 cm de longitud. Racimos de hasta 20 cm de longitud con flores pediceladas. Legumbre de 12-25 cm de longitud, oblonga, casi recta, leñosa en la madurez, con numerosas semillas.

Distribución

Se multiplica por semillas, que deben someterse a tratamientos que ablanden sus cubiertas. Especie rústica y resistente al frío, la sequía y la pobreza de suelos. Tiene crecimiento rápido y admite muy bien la poda.

Nombre

Técnico: *Sapindussaponaria*

Familia: Sapindaceae.

Morfología

Árbol pequeño a mediano, siempre verde, que alcanza los 16 m de altura y hasta 45 cm de DAP, y excepcionalmente hasta 25 m de altura y 80 cm de DAP. Su copa es amplia y se ramifica a poca altura. Corteza verrugosa, algo lisa, gris clara a gris oscura. Las hojas son alternas, pinnadas y miden de 9-50 cm de largo. Las láminas de las hojuelas no tienen pelos y van generalmente pareadas, midiendo de 4-25 cm de largo, con el borde liso u ondulado y acabados en punta. Los grupos de flores son panículas laterales, de 15-45 cm de largo con numerosas flores pequeñas blancuzcas.

Los frutos son bayas redondas de 15 mm de diámetro, color café lustroso, que contienen una pulpa pegajosa y una semilla de 1 cm de diámetro, redonda y negra. Tanto la pulpa como la semilla son venenosas.

Se reconoce por tener el tronco liso con líneas horizontales. Tiene una pequeña estípula entre las hojuelas terminales. Las hojuelas tienen más de 3 cm de ancho y el raquis de la hoja es acanalado y estrechamente alado.

Distribución

Propagación Los frutos se recolectan directamente del árbol o del suelo cuando presentan una coloración verde amarillenta. Es común encontrar frutos alrededor del árbol durante todo el año. Se trasladan los frutos y se extienden al sol de dos a tres días por períodos de tres a cuatro horas. La semilla se extrae manualmente. Cada kg contiene de 1500 a 7400 semillas. La germinación en semilla fresca está alrededor del 85-90%.

Usos

La pulpa de los frutos contiene gran cantidad (30%) de una sustancia llamada saponina. Al estrujar los frutos estos hacen espuma que antes se usaba como jabón para lavar la ropa, dándole el nombre común de jaboncillo. Otra manera de obtener el jabón es cortar la pulpa y ponerla en agua para producir la espuma. También tiene uso en perfumería y farmacia (tinturas y emplastos). De la almendra se extrae un aceite que puede quemarse para alumbrado.

Exploración Fauna

El churrinche (*Pyrocephalus rubinus*)

Es un ave de la familia Tyrannidae. Mide aproximadamente 13 cm. El macho tiene copete rojo, antifaz negro, garganta roja, abdomen y pecho rojo, dorso gris, alas negras, cola negra y pico negro.

Habita en campos abiertos, montes, entre la vegetación acuática y en las orillas de los bosques.

Pájaro carpintero (*Campephilus principales*)

Están perfectamente adaptados a la vida en el bosque. Hay muchas especies diferentes, que se encuentran en casi todos los bosques en todas las estaciones. Con frecuencia, es más fácil escucharlos que verlos. Usando sus poderosos gruesos picos, los pájaros carpinteros repiquetean en los troncos de los árboles, haciendo agujeros por donde conseguir insectos perforadores de la madera.

Canario (*Serinus Canaria*)

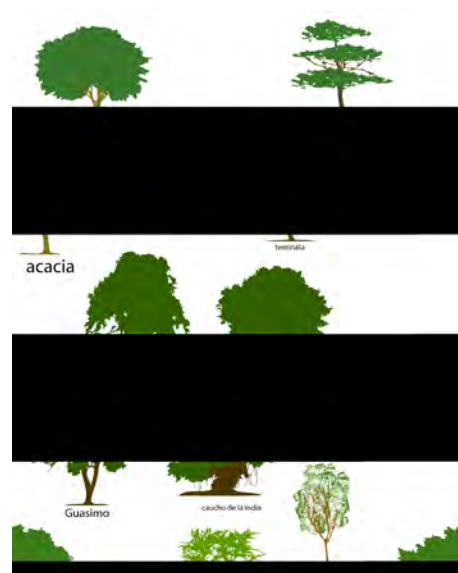
El canario silvestre es de colores parduzcos en la parte superior y amarillo verdoso en la cara y partes inferiores. Es más grande y tiene menos contraste que otros pájaros de la misma familia, como el verdecillo, y su plumaje es más gris y marrón. Llega hasta los 13 cm de longitud. Su esperanza de vida es de 10 a 15 años en cautividad, si bien en estado salvaje suele ser de entre 5 y 10 años, a lo sumo.

Iguana

Familia: Lagarto

Poseen una papada, un par de espinas que corren por la espalda hasta la cola y un tercer ojo en su cabeza. La especie común tiene 40 cm de longitud. Se reproducen a través de huevos que son colocados bajo tierra durante el mes de Febrero. Alcanza la madurez sexual a los 16 meses de edad, pero son consideradas adultas a los 36 meses, cuando miden 70 centímetros de largo.

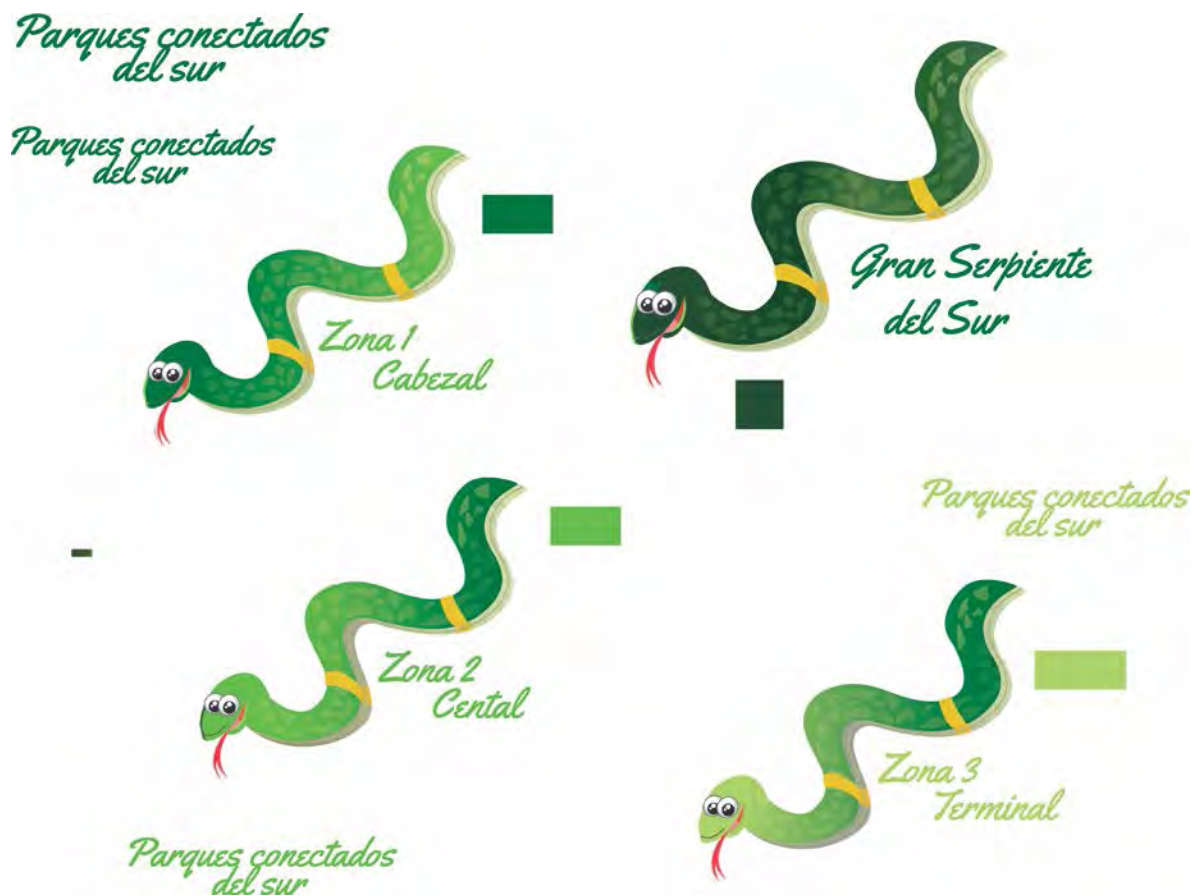
Anexo C-Presentación de Etapas del Proceso de Diseño Iconos Arbóreos



Anexo D-Aplicación Multimedia Iconos Fauna



Imagotipos propuestas



Anexo D - Imagotipo



Cronograma de actividades

Según lo pactado en el plan de trabajo las fases realizadas fueron:

Fase \ mes	1 junio 2013	2 julio 2013	3 agosto 2013	4 Septiembre 2013	5 Octubre 2013	6 diciembre 2013
Indagación	XXXXXXXXX X	XXXXXXXXX				
Tratamiento		XXXXXXXXX	XXXXXXXXXX			
interpretación			XXXXXXXXXX	XXXXXXXXX		
síntesis				XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	
Aplicación					XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX